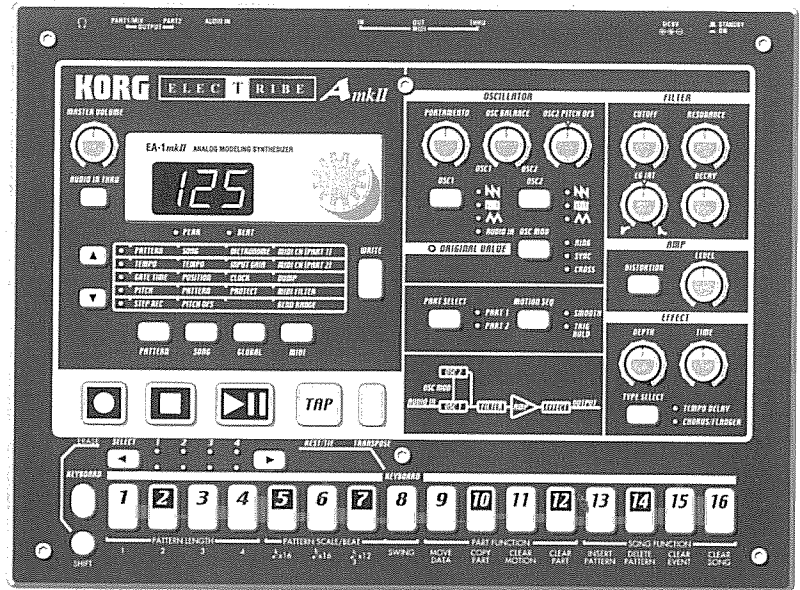


ELECTRIBE

AmkII

# Manuel d'utilisation



## EA-1mkII ANALOG MODELING SYNTHESIZER

Merci d'avoir fait l'acquisition de l'ELECTRIBE-AmkII EA-1mkII de Korg. Afin de pouvoir en profiter longtemps sans problèmes, veuillez lire attentivement le présent manuel et toujours utiliser l'instrument correctement.

**KORG**

## Précautions

### Emplacement

L'utilisation de cet instrument dans les endroits suivants peut en entraîner le mauvais fonctionnement.

- En plein soleil
- Endroits très chauds ou très humides
- Endroits sales ou fort poussiéreux
- Endroits soumis à de fortes vibrations
- A proximité de champs magnétiques

### Alimentation

Branchez l'adaptateur secteur fourni à une prise secteur de tension appropriée. Evitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

### Interférences avec d'autres appareils électriques

Les postes de radio et de télévision situés à proximité peuvent par conséquent souffrir d'interférences à la réception. Veuillez dès lors faire fonctionner cet appareil à une distance raisonnable de postes de radio et de télévision.

### Maniement

Pour éviter de les endommager, manipulez les commandes et les boutons de cet instrument avec soin.

### Entretien

Lorsque l'instrument se salit, nettoyez-le avec un chiffon propre et sec. Ne vous servez pas d'agents de nettoyage liquides tels que du benzène ou du diluant, voire des produits inflammables.

### Conservez ce manuel

Après avoir lu ce manuel, veuillez le conserver soigneusement pour toute référence ultérieure.

### Evitez toute intrusion d'objets ou de liquide

Ne placez jamais de récipient contenant du liquide près de l'instrument. Si le liquide se renverse ou coule, il risque de provoquer des dommages, un court-circuit ou une électrocution.

Veillez à ne pas laisser tomber des objets métalliques dans le boîtier (trombones, par ex.). Si cela se produit, débranchez l'alimentation de la prise de courant et contactez votre revendeur korg le plus proche ou la surface où vous avez acheté l'instrument.

### **Marque CE pour les normes européennes harmonisées**

La marque CE apposée sur tous les produits de notre firme fonctionnant sur secteur jusqu'au 31 décembre 1996 signifie que ces appareils répondent à la Directive EMC (89/336/CEE) et à la Directive concernant la marque CE (93/68/CEE).

La marque CE apposée après le 1 janvier 1997 signifie que ces appareils sont conformes à la Directive EMC (89/336/CEE), à la Directive concernant la marque CE (93/68/CEE) ainsi qu'à la Directive Basse Tension (73/23/CEE).

La marque CE apposée sur tous les produits de notre firme fonctionnant sur piles signifie que ces appareils répondent à la Directive EMC (89/336/CEE) et à la Directive concernant la marque CE (93/68/CEE).

# Table des matières

1. Introduction .....	6
Caractéristiques principales .....	6
A propos des données créées sur l'EA-1mkll .....	6
Raccorder et jouer! .....	7
Exemples de raccordements .....	7
Préparation au jeu .....	7
2. Panneaux avant et arrière .....	8
Section commune .....	8
Section synthétiseur .....	9
Section de contrôle du séquenceur .....	10
Section des touches multifonction .....	10
Section connecteurs .....	11
3. Manipulation de base (Prise en main) .....	12
Schéma de principe de l'EA-1mkll .....	12
Ecoute d'un morceau (Song) .....	12
Ecoute de motifs (Patterns) .....	13
Essai des différentes fonctions .....	13
Changement du tempo d'un morceau ou d'un motif .....	13
• Utilisation du touche rotatif pour changer le tempo .....	13
• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo .....	13
Utilisation des touches comme clavier (fonction Keyboard) .....	14
Modification (édition) du son .....	14
Accompagnement d'un morceau ou d'un motif .....	15
Modification (édition) d'un son pendant la reproduction .....	15
Modification (édition) d'un motif de phrase .....	15
• Enregistrement en temps réel (utilisation de la fonction Keyboard pour programmer des phrases) .....	16
• Enregistrement pas à pas (utilisation des touches multifonction pour programmer des phrases) .....	16
Mémorisation d'un motif que vous avez créé .....	17
Utilisation d'une séquence de mouvements (Motion Sequences) .....	18
Connexion de diverses sources à l'entrée audio .....	19
Utilisation de la fonction Pattern Set .....	20
Utilisation de l'EA-1mkll en tant que module .....	20
Reproduction synchronisée avec un ER-1mkll .....	21
4. Mode Pattern (motifs) .....	22
Sélection d'un motif .....	22
Réglage du tempo de reproduction .....	22
• Utilisation du touche rotatif pour modifier le tempo .....	22
• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo .....	22

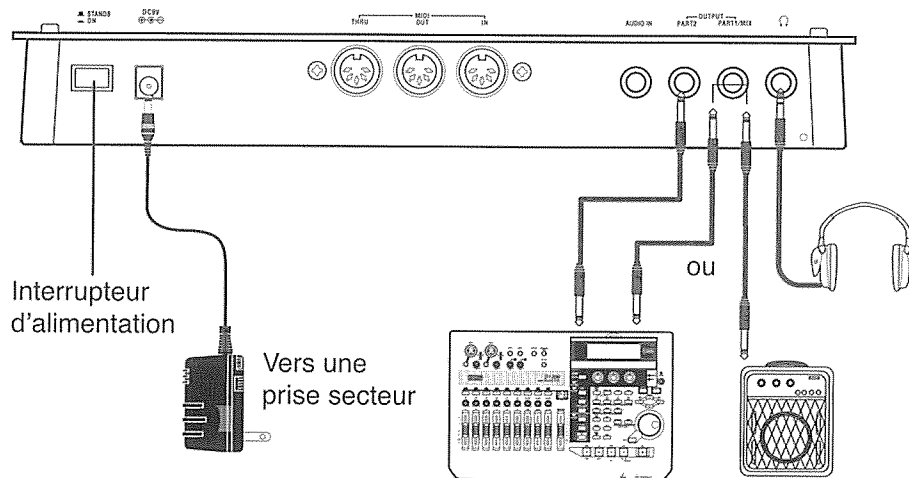
Reproduction d'un motif .....	22
Moment de changement des motifs .....	22
Jeu d'un motif depuis le début (Reset & Play) .....	22
A propos du tempo en cas de changement de motif .....	22
Sélection d'un motif .....	23
Programmation de motifs .....	23
Edition du son d'une partie .....	23
Paramètres synthétiseur .....	23
OSCILLATOR .....	23
FILTER .....	24
AMP(amplificateur) .....	25
EFFECT .....	25
Réglages de longueur "LENGTH", d'échelle/de mesure (SCALE/BEAT) .....	26
Réglages Swing (SWING) .....	26
Programmation d'un motif de phrase .....	27
Enregistrement en temps réel .....	27
Enregistrement pas à pas .....	27
Exemples d'affichage .....	27
Séquence de mouvements .....	29
Jeu d'une séquence de mouvements .....	29
Enregistrement d'une séquence de mouvements .....	29
Vérification des données de réglage (Motion Seq) .....	29
Fonctions pratiques pour l'édition de motifs .....	29
Effacer un motif de phrase d'une partie .....	29
Effacer des notes pendant la reproduction ou l'enregistrement (ERASE) .....	29
Effacer toutes les données d'une partie (CLEAR PART) .....	29
Transposition d'une phrase (TRANSEPOSE) .....	30
Décalage des données au sein d'une partie (MOVE DATA) .....	30
Copier une partie (COPY PART) .....	31
Copie de données au sein d'un motif .....	31
Effacement des données de séquences de mouvements d'une partie (CLEAR MOTION) .....	31
Pattern Set .....	32
Utilisation de la fonction Pattern Set .....	32
Affectation des motifs aux touches .....	32
Mémorisation d'un motif (Write) .....	33
<b>5. Mode Song .....</b>	<b>34</b>
Sélection d'un morceau .....	34
Réglage du tempo de reproduction .....	34
• Utilisation du touche rotatif pour définir le tempo .....	34
• Utilisation de la touche Tap Tempo pour définir le tempo .....	34
Jeu d'un morceau (Song Play) .....	34
Avance rapide ou retour en arrière dans un morceau .....	34
Changement de morceau .....	34
Jeu depuis le début d'une position ou depuis le début du morceau (Reset & Play) .....	34
Création d'un morceau .....	35
Création d'un morceau depuis le début .....	35
Effacement des données de morceau (CLEAR SONG) .....	35
Spécification d'un motif pour chaque position .....	35
Transposition des motifs .....	36

Edition d'un morceau .....	36
Insertion d'un motif à une position précise (INSERT PATTERN) .....	36
Effacement d'un motif à une position précise (DELETE PATTERN) .....	37
Changement du motif à une position spécifique .....	37
Enregistrement des réglages ou de votre musique en tant que "Song" (enregistrement d'événements)/ (Event Recording) .....	37
Effacement de données d'événement d'un morceau (CLEAR EVENT) .....	38
Vérification des données d'événements pour un morceau .....	38
Mémorisation d'un morceau (WRITE) .....	38
<b>6. Mode Global .....</b>	<b>39</b>
Réglages du métronome .....	39
Réglage du volume des entrées Audio In .....	39
Synchronisation de l'EA-1mkII sur des appareils MIDI externes (MIDI Clock) .....	39
Synchronisation de l'EA-1mkII sur un appareil MIDI externe fonctionnant en maître (Ext) .....	39
Synchronisation d'un appareil MIDI externe sur l'EA-1mkII fonctionnant en maître (int) .....	40
Réglage de protection (Memory Protect) .....	40
Mémorisation des réglages modifiés en mode Global (WRITE) .....	40
<b>7. Mode MIDI .....</b>	<b>41</b>
Réglage du canal MIDI de la partie 1 (MIDI CH[PART1]) .....	41
Réglage du canal MIDI de la partie 2 (MIDI CH[PART1]) .....	41
Transmission/Réception de blocs de données (MIDI Data Dump) .....	41
Transmission .....	41
Réception .....	41
Réglages de filtre MIDI .....	42
Réglage de l'intervalle Pitch Bend .....	42
Mémorisation des réglages modifiés en mode MIDI (WRITE) .....	42
<b>8. Appendices .....</b>	<b>43</b>
A propos du MIDI .....	43
Guide de dépannage .....	44
Messages d'erreurs .....	45
Rétablissement des données présélectionnées d'usine .....	45
Spécifications .....	45
Exemples de sons .....	46
Tableau vierge .....	47
Index .....	48
Liste des noms de motifs .....	50
Liste des morceaux d'usine .....	50
Tableau d'implémentation MIDI .....	51



# Raccorder et jouer!

## Exemples de raccordements



## Préparation au jeu

**⚠** Veillez à mettre l'EA-1mkII et les autres appareils hors tension avant de les connecter, sous peine d'endommager vos enceintes ou les appareils en question.

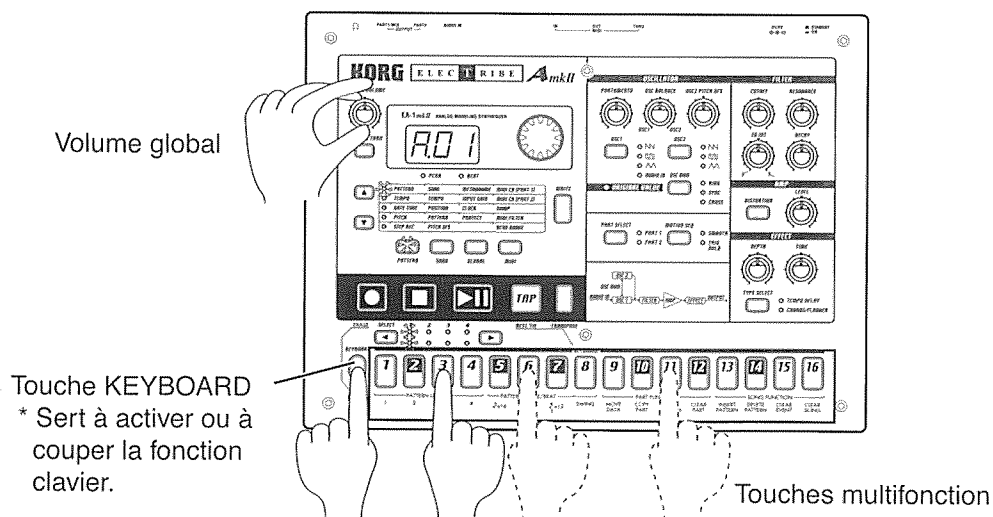
1. Connectez l'adaptateur fourni à la prise DC9V et l'autre bout à une prise secteur.

**⚠** Veillez à enrouler le câble de l'adaptateur autour du crochet (voyez l'illustration ci-dessus). Soyez prudent lorsque vous déconnectez la fiche de l'adaptateur pour éviter d'endommager le câble.

2. Reliez les câbles audio aux sorties de parties de l'EA-1mkII (PART1/MIX, PART2) ainsi qu'à votre console de mixage. Le signal de l'EA-1mkII n'est pas stéréo. Toutefois, les deux parties sont reliées à des sorties séparées. En utilisant la commande PAN de votre console, vous pouvez donc les agencer comme bon vous semble. Si vous préférez combiner les signaux des deux parties, il suffit de n'utiliser que la sortie PART1/MIX que vous pouvez alors brancher à votre enceinte active (amplifiée).

3. Si vous préférez travailler avec un casque, reliez-le à la prise PHONES. Cette prise est mono.

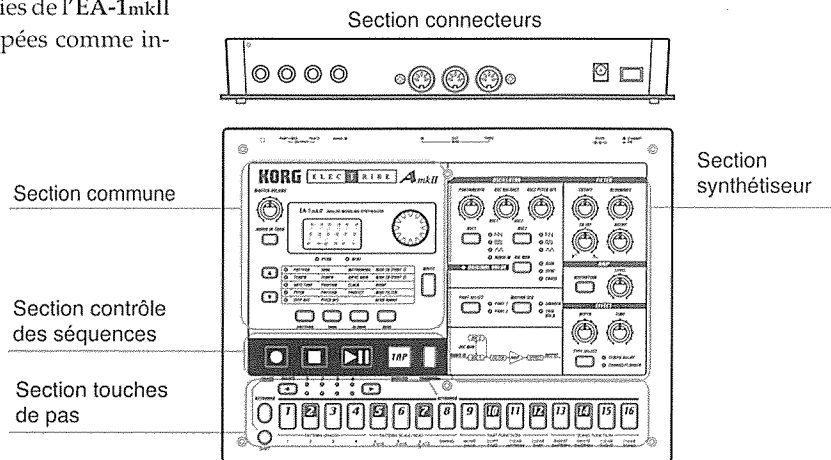
**⚠** En connectant un casque à cette prise, vous ne coupez pas les signaux des sorties.



4. Une fois toutes les connexions établies, vous pouvez mettre votre installation sous tension. Augmentez graduellement le volume de votre EA-1mkII et appuyez sur le Touche Keyboard. Utilisez ensuite les Touches multifonction pour jouer quelques notes et vérifiez si tout est connecté comme il se doit. En cas de besoin, corrigez le volume de sortie de l'EA-1mkII et augmentez le gain/le volume des canaux de votre console auxquels l'EA-1mkII est connecté. Si vous utilisez des enceintes actives, n'oubliez pas d'en augmenter le volume.

## 2. Panneaux avant et arrière

Les commandes et les autres parties de l'EA-1mkII peuvent être vaguement regroupées comme indiqué sur le diagramme.



### Section commune

#### 1. MASTER VOLUME (VOLUME PRINCIPAL)

Cette commande permet de régler le volume des signaux transmis aux sorties de partie ainsi qu'à la prise casque.

#### 2. AUDIO IN THRU (ENTREE AUDIO THRU)

Cette touche permet de relier l'entrée audio directement aux sorties de partie ainsi qu'à la prise casque. Tant que cette touche est active, la fonction AUDIO INd'OSC1 n'est pas disponible.

#### 3. Affichage

Cet écran indique la valeur du paramètre sélectionné et les différents messages.

#### 4. Bouton rotatif

Sert à modifier la valeur affichée.

#### 5. PEAK(LED de pointe)

Ce voyant indique le niveau de pointe du signal entrant par les bornes d'entrée audio. Régler le niveau de sortie de l'appareil externe de sorte que le voyant ne s'allume qu'au niveau maximum.

#### 6. BEAT (LED de mesure)

Ce voyant clignote à chaque intervalle de notes pour indiquer le tempo.

#### 7. [▲][▼] (touches de curseurs)

Dans chaque mode, ces touches servent à sélectionner les paramètres dans la matrice apparaissant à l'écran.

#### 8. Matrice

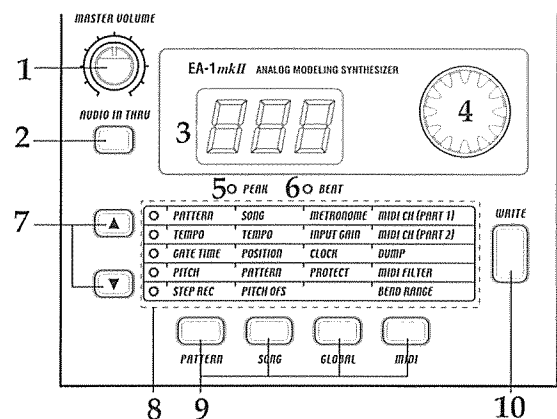
Les paramètres qui apparaîtront sur l'affichage sont repris ici pour chaque mode. Utiliser les touches de curseur pour allumer le voyant LED du paramètre souhaité.

#### 9. Touches de modes

Utiliser ces touches pour se déplacer au mode souhaité: Pattern, Song, Global ou MIDI. Pendant la reproduction, il est possible d'accéder au mode Global mais non au mode MIDI.

#### 10. Touche WRITE

Utiliser cette touche pour sauvegarder les réglages que vous avez modifiés en mode Pattern, Song, Global ou MIDI ou pour mémoriser des données d'ensembles de motifs définis.



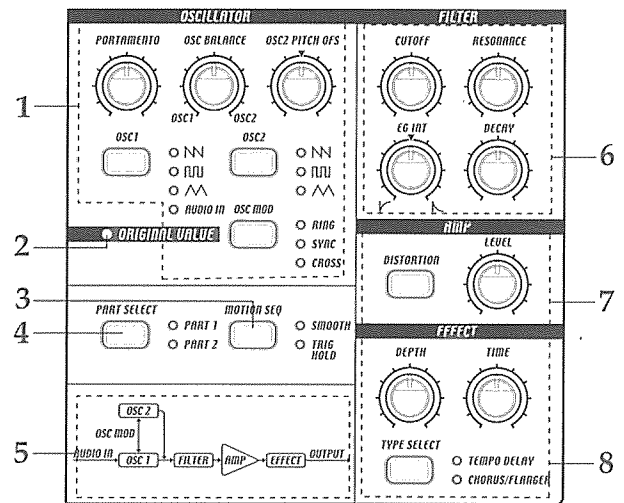


# Section synthétiseur

## 1. OSCILLATOR

Cette section permet de choisir la forme d'onde de base.

- **PORTAMENTO**  
Sert à produire des changements de hauteur graduels.
- **OSC BALANCE** (balance des oscillateurs)  
Quand **OSC MOD** est désactivé et que vous utilisez **RING** ou **SYNC**, ce bouton permet de régler la balance entre les deux oscillateurs. Si vous utilisez **CROSS**, ce bouton réglera la profondeur de la modulation de l'oscillateur.
- **OSC2 PITCH OFS** (décalage de hauteur de l'oscillateur 2)  
Permet de spécifier la différence de hauteur entre **OSC1** et **OSC2**.
- **OSC1** (forme d'onde de l'oscillateur)  
C'est ici que vous pouvez choisir la forme d'onde d'**OSC1**.
- **OSC2** (forme d'onde de l'oscillateur)  
C'est ici que vous pouvez choisir la forme d'onde d'**OSC2**.
- **OSC MOD** (modulation des oscillateurs)  
Ici, vous pouvez spécifier le type de modulation utilisée pour les oscillateurs.



## 2. LED Original Value

Ce LED s'allume chaque fois que vous effectuez un réglage qui correspond à la valeur sauvegardée pour le son en question du motif.

## 3. MOTION SEQ (séquence de réglages)

Cette fonction permet d'enregistrer le changement de vos réglages et de les reproduire en boucle. En appuyant plusieurs fois sur cette touche, vous alternez entre coupé (éteint), **SMOOTH** et **TRIG HOLD**.

## 4. Touche PART SELECT

Cette touche permet de spécifier si vous voulez éditer la partie 1 (**PART 1**) ou 2 (**PART 2**).

## 5. Schéma de blocs

Ce schéma vous montre la structure de la section synthétiseur de votre EA-1mkII.

## 6. FILTER

Les commandes de cette section permettent de régler le filtre et la résonance.

- **CUTOFF**: Sert à spécifier la fréquence de coupure du filtre.
- **RESONANC**: Permet de régler la résonance du filtre.
- **EG INT** (EG intensité de l'enveloppe): Permet de spécifier à quel point le comportement du filtre dépend de l'enveloppe.
- **DECAY**: Permet de régler la vitesse de chute de l'enveloppe du filtre.

## 7. AMP

Cette section permet de régler le volume du son et d'activer/de couper la distorsion.

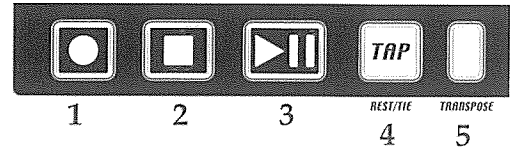
- **DISTORTION**: Permet d'enclencher ou de couper l'effet de distorsion.
- **LEVEL**: Sert à régler le volume du son.

## 8. EFFECT

Cette section permet de régler les effets.

- **DEPTH**: Sert à spécifier la profondeur de l'effet (Tempo Delay, Chorus/ Flanger).
- **TIME**: Permet de régler le temps de retard du Delay ou la vitesse de modulation du LFO de l'effet Chorus/ Flanger.
- **TYPE SELECT**: Sert à choisir l'effet (Tempo Delay ou Chorus/ Flanger) pouvant être édité avec les commandes Depth et Time.

## Section de contrôle du séquenceur



### 1. Touche Rec (enregistrement)

Appuyez sur cette touche pour enregistrer des phrases ou des séquences de réglages. En appuyant sur cette touche pendant l'enregistrement, vous le désactivez sans arrêter la reproduction.

### 2. Touche Stop/Cancel (arrêt/annulation)

Cette touche permet d'arrêter la reproduction d'un motif ou d'un morceau ou d'annuler une opération.

### 3. Touche Play/Pause (lecture/pause)

Cette touche permet de lancer et d'interrompre la reproduction d'un motif ou d'un morceau.

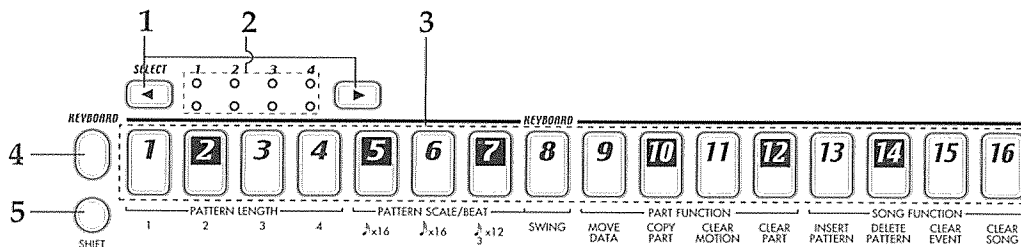
### 4. Touche TAP, REST/TIE

Utilisez cette touche pour spécifier le tempo. Lors de l'enregistrement pas à pas, il vous permet de programmer des pauses ou de lier deux notes.

### 5. Touche TRANSEPOSE

Appuyez sur cette touche pour transposer une phrase.

## Section des touches multifonction



### 1. Touches "SELECT"

Appuyer sur ces touches pour allumer ou éteindre les LED Select et utiliser les touches à seize pas pour les convertir en touches de 64 pas.

Lorsque la fonction Keyboard est activée, ces touches permettent de choisir l'octave.

En mode "Song", ces touches fonctionnent comme touches de retour en arrière ou d'avance rapide. Lorsque la fonction d'ensemble de motifs définis est activée, elles servent à commuter entre les différents groupes d'ensembles de motifs.

### 2. LED Select

La rangée supérieure de LED (verts) indique l'emplacement (longueur 1...4) au sein du motif rythmique en cours de jeu.

La rangée inférieure de LED (rouges) indique l'emplacement (longueur 1...4) du motif rythmique indiqué par les touches de pas. Lorsque la fonction Keyboard est enclenchée, ces LED indiquent l'octave.

### 3. Touches multifonction/Step 1...16

Utilisez ces touches pour modifier ou écouter les motifs de phrase de chaque partie.

Lorsque la fonction Keyboard est enclenchée, ces touches font office de mini-clavier vous permettant de jouer des mélodies. Lorsque la fonction Pattern Set est activée, ces touches permettent de choisir un motif sauvegardé.

### 4. Touche Keyboard function

Cette touche permet de transformer les touches multifonction en mini-clavier. En le pressant plusieurs fois, vous activez et coupez cette fonction. Gardez cette touche enfoncé pendant que vous appuyez sur un touche multifonction pour sélectionner le motif affecté à cette touche (fonction Pattern Set).

## 5. Touche SHIFT

Cette touche doit être utilisée avec d'autres touches. Lorsque vous la gardez enfoncée, certaines touches changent de fonction.

**SHIFT + Play/Pause:** Lance la reproduction à partir du début du morceau.

**SHIFT + Rec:** Permet d'effacer des événements d'un motif lors de la reproduction.

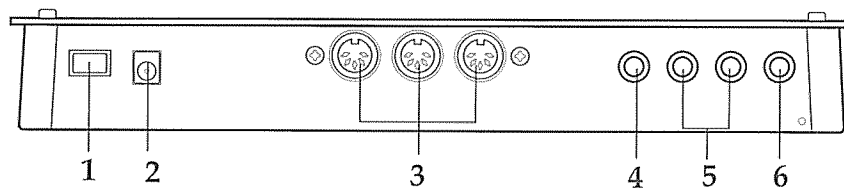
**SHIFT + touches Step:** Sélection de la fonction imprimée sous la touche en question.

**SHIFT + dial:** En maintenant Shift enfoncé pendant que vous tournez le cadran, vous augmentez la valeur du paramètre sélectionné par pas de dix.

**SHIFT + SELECT:** En mode Pattern, cette combinaison permet d'avancer d'un pas.

Il existe encore d'autres combinaisons **SHIFT**. Voyez la description des différents paramètres pour en savoir plus.

## Section connecteurs



### 1. Interrupteur d'alimentation

Cet interrupteur permet de mettre l'instrument sous ou hors tension alternativement, chaque fois que vous appuyez dessus.

### 2. DC9V

Permet de raccorder l'adaptateur AC livré avec l'appareil.

### 3. Connecteurs MIDI

**IN** Les données MIDI reçues à ce connecteur servent à contrôler l'EA-1mkII à partir d'un appareil MIDI externe ou à recevoir des transferts de blocs de données.

**OUT** Les données MIDI sont transmises par ce connecteur pour contrôler un appareil MIDI externe ou pour transmettre des blocs de données.

**THRU** Les données MIDI reçues à la borne MIDI IN sont retransmises telles quelles par ce connecteur. Celui-ci sert à connecter "en chaîne" plusieurs appareils MIDI.

### 4. Prise AUDIO IN

Cette prise sert à recevoir le signal utilisé par **AUDIO IN** ou **OSC1**. Ce signal constitue alors le son (la "forme d'onde") d'**OSC1**.

### 5. PART1/MIX, PART2 (sorties des parties)

Reliez vos câbles audio à ces prises ainsi qu'aux entrées de votre console de mixage ou de vos enceintes actives (amplifiées) pour amplifier le son des parties 1 et 2 séparément. Si vous préférez combiner les signaux des parties 1 et 2, utilisez uniquement la prise **PART1/MIX**.

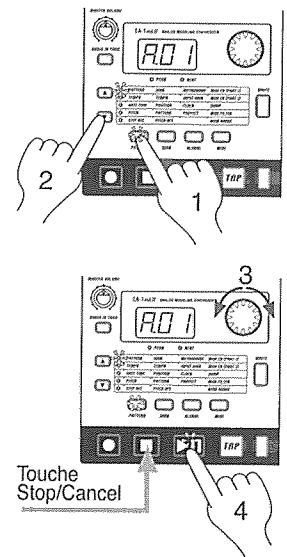
### 6. (prise casque)

Bien que vous puissiez connecter un casque stéréo à cette prise, dites-vous bien que le signal est toujours mono.



## Ecoute de motifs (Patterns)

1. Appuyer sur la touche du mode Pattern pour accéder au mode Pattern (la touche s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique PATTERN (LED supérieure).
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le motif souhaité (A01...A64, b01...b64, C01...C64,d01.....d64)
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour reproduire le motif (la touche s'allume).  
A la fin du motif, celui-ci revient au début et continue à jouer de manière répétée (en boucle).



Pour arrêter provisoirement la reproduction en cours, appuyer sur la touche Play/Pause (la touche clignote). Pour reprendre la reproduction, réappuyer sur la touche Play/Pause (la touche s'allume). Pour arrêter la reproduction, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Vous pouvez tourner la touche rotatif pour sélectionner des motifs lorsque la reproduction est arrêtée ou même lorsqu'elle est en cours.

**Lorsque vous changez de motifs pendant la reproduction, le changement prend place à la fin de chaque motif. (Voir p.22 "Moment de changement des motifs").**

### Qu'est-ce qu'un Pattern (motif)?

Un Pattern représente une unité de données musicales de sons enregistrés sous forme de phrases. L'EA-1mkII permet de programmer et de sauvegarder 256 Patterns.

Chaque motif comprend deux parties (voyez la p. 14). Outre les sons de ces deux parties, vous pouvez aussi enregistrer des phrases et vos réglages (voyez la p. 22, "Le mode Pattern").

### Pattern

Part1	1	2	3	4	5	6	7	8	...	64
	C4				E4	E4			...	
	-----Motion sequence data-----									
Part2	1	2	3	4	5	6	7	8	...	64
	C4					G4		F4		
	-----Motion sequence data-----									

## Essai des différentes fonctions

### Changement du tempo d'un morceau ou d'un motif

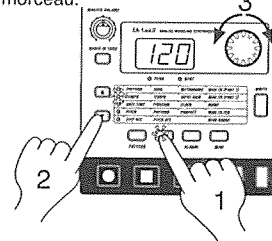
Il y a deux façons de changer le tempo.

Le tempo changé à ce stade sera perdu et le tempo original sera rappelé lorsque vous arrêtez la reproduction ou que vous sélectionnez un autre motif ou un autre morceau.

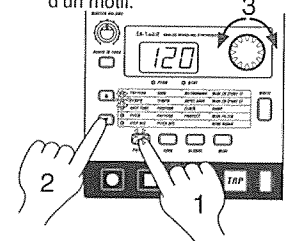
#### • Utilisation du touche rotatif pour changer le tempo

1. Appuyer sur la touche de mode pour accéder au mode Song ou au mode Pattern.
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique TEMPO.
3. Tourner la touche rotatif pour modifier le tempo.

Changement du tempo d'un morceau.



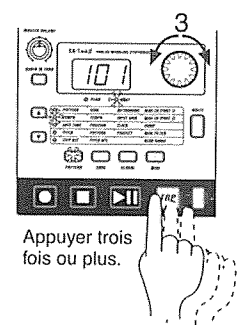
Changement du tempo d'un motif.



#### • Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo

Pendant le jeu d'un morceau ou d'un motif, appuyer trois fois ou plus sur la touche Tap au tempo souhaité. L'EA-1mkII détectera l'intervalle auquel vous avez appuyé sur la touche TAP et il réglera le tempo en fonction de celui-ci. Vous pouvez également changer le tempo de cette manière si l'EA-1mkII n'est pas en train de jouer un morceau ou un motif.


Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique TEMPO et le tempo modifié apparaîtra sur l'affichage.

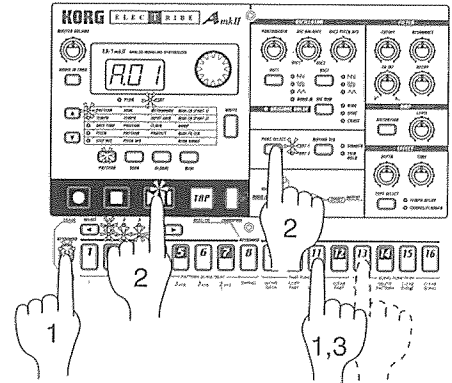




## Accompagnement d'un morceau ou d'un motif

1. Activez la fonction Keyboard en appuyant sur la touche du même nom et utilisez les touches multifonction pour jouer quelques notes.
2. En mode Song ou Pattern, appuyez sur la touche Play/Pause pour lancer la reproduction. Utilisez la touche PART SELECT pour choisir la partie que vous désirez jouer.
3. Appuyez sur les touches multifonction pour ajouter des notes au morceau ou au motif.

 Les parties sont des synthétiseurs monophoniques. Il n'est donc pas possible de jouer plusieurs notes à la fois.




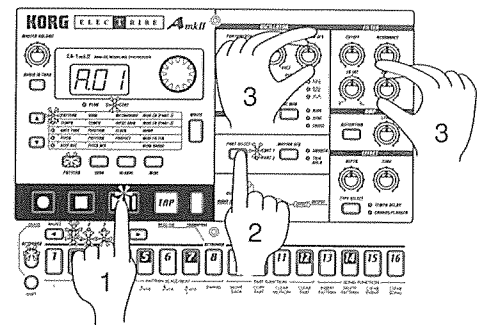
## Modification (édition) d'un son pendant la reproduction

1. En mode Song ou Pattern, appuyez sur la touche Play/Pause pour lancer la reproduction.
2. Utilisez la touche PART SELECT pour choisir la partie que vous désirez éditer.
3. Utilisez les commandes et les touches de la section synthétiseur pour modifier le son pendant la reproduction du morceau ou du motif choisi.

Si vous voulez garder les modifications effectuées ici, vous devez les sauvegarder avec la fonction Write (voyez la p. 17 "Mémorisation d'un motif que vous avez créé").

Dès que vous sélectionnez un autre motif ou le même, ou que vous mettez l'EA-1mkII hors tension, les sons en question retrouvent en effet leurs réglages sauvegardés.

 Il n'est pas possible de sauvegarder vos sons au sein d'un morceau (Song). Seuls les motifs (Patterns) prévoient des mémoires pour la sauvegarde de vos sons édités.



## Modification (édition) d'un motif de phrase

### Qu'est-ce qu'un motif de phrase?

Un motif de phrase contient des informations concernant l'endroit, la hauteur et la durée des notes. En utilisant les seize touches multifonction, vous pouvez programmer une phrase pour chacune des parties. (Alternativement, vous pouvez jouer les notes en temps réel.) (Voyez la p. 22 "Mode pattern".)

Motif de phrase

	Positions des notes														Temps		
Note trigger	On 1	Off 2	Off 3	On 4	On 5	Off 6	Off 7	Off 8	Off 9	On 10	Off 11	Off 12	Off 13	On 14	Off 15	Off 16	
Pitch	C4			E4	C4					A3				C4			
Note value																	

Un motif de phrase peut être édité de trois façons:

- **Enregistrement en temps réel**  
Utilisez la fonction Keyboard pour enregistrer une nouvelle phrase via le mini-clavier lors de la reproduction de l'autre phrase.
- **Enregistrement pas à pas**  
Arrêtez la reproduction du motif et entrez les notes (leur hauteur) l'une à la suite de l'autre.
- **Édition d'événements**  
Édition des réglages (Trigger, Pitch, Gate Time) de chaque pas.





8. L'enregistrement est automatiquement arrêté à la fin du dernier pas ou lorsque vous appuyez sur la touche Stop/Cancel (dans ce cas, la touche Rec s'éteint.)

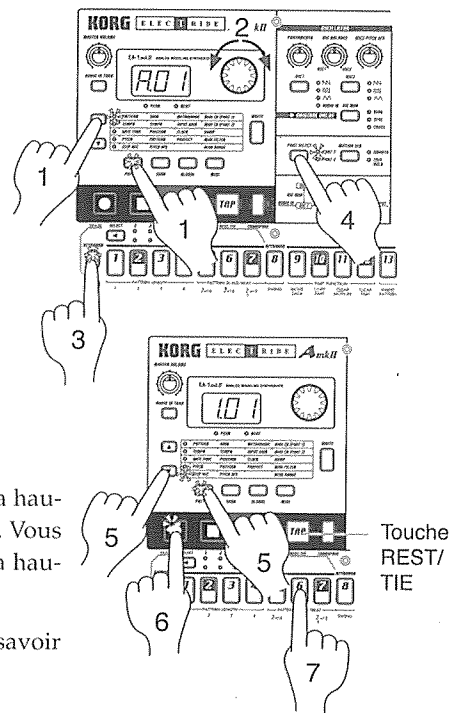
Pour entrer une pause (sauter un pas), appuyez sur REST/TIE. Pour entrer une ligature, gardez la touche multifonction enfoncée (la note continue à sonner) pendant que vous appuyez sur la touche REST/TIE.

Pendant l'enregistrement, vous pouvez utiliser le cadran pour sauter à un autre pas. Pour sélectionner un pas bien précis, maintenez la touche SHIFT enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche multifonction correspondant au pas désiré.

Appuyez sur la touche WRITE pour sauvegarder votre motif. (Voyez aussi la p. 17, "Mémorisation d'un motif que vous avez créé".)

Lors de l'enregistrement pas à pas, seuls l'enclenchement de note et la hauteur sont enregistrés. La durée des notes est réglée automatiquement. Vous pouvez cependant l'éditer après coup (ce qui est également vrai de la hauteur et de l'enclenchement). Voyez la p. 28.

Voyez "Pas sélectionné (Target Step) 1.01...4.16" à la p. 27 pour en savoir plus sur la sélection des pas.

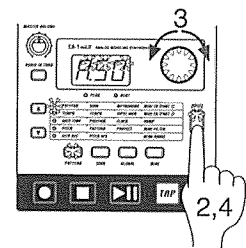


## Mémorisation d'un motif que vous avez créé

**Lors des réglages d'usine, la protection de mémoire est activée et il n'est pas possible de mémoriser des données. Avant de sauvegarder celles-ci, vous devez dès lors désactiver les réglages de protection de mémoire en mode Global (voir p.40 "Réglages de protection").**

**Ne jamais oublier que, lors de la mémorisation de données, le motif se trouvant à la destination de sauvegarde sera remplacé.**

1. Editer un motif comme expliqué au point "Modification du son" ou "Modification (édition) d'un motif rythmique".
2. Appuyer une fois sur la touche WRITE (elle clignotera). L'affichage clignotera pour indiquer le numéro du motif.
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le numéro de motif sous lequel les données doivent être mémorisées (c'est-à-dire la "destination de sauvegarde").
4. Réappuyer sur la touche WRITE pour commencer la mémorisation des données. Pendant la sauvegarde des données, la touche clignote. Lorsque l'opération est terminée, la touche s'éteint.



Si vous décidez d'annuler l'opération, appuyez sur la touche Stop/Cancel. Si vous ne souhaitez pas mémoriser le motif que vous avez créé, il suffit de sélectionner un motif différent sans mener à bien l'opération d'écriture.

**Ne jamais couper l'alimentation pendant la sauvegarde de données (c'est-à-dire pendant que la touche Write est allumée) car vous risqueriez d'endommager les données. Il n'est pas possible de mémoriser des données pendant la reproduction ou l'enregistrement.**

## Utilisation d'une séquence de mouvements (Motion Sequences)

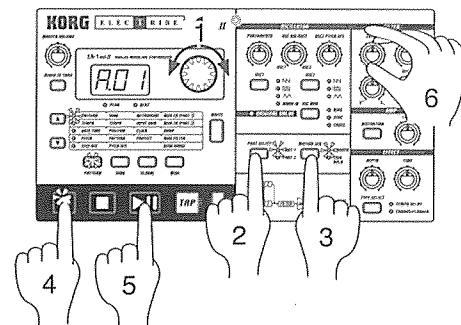
### Qu'est-ce qu'une séquence de réglages?

Vous pouvez enregistrer les changements des paramètres pour une partie en temps réel et les reproduire. Les données créées lors de la modification des paramètres s'appellent des séquences de réglages (voyez aussi la p. 29, "Enregistrement d'une séquence de mouvements").

Lors de la reproduction, les "séquences de réglages" répètent vos manipulations dans la section synthétiseur comme si vous le faisiez vous-même.

En guise d'exemple, enregistrons la modification du paramètre CUTOFF.

1. Passez en mode Pattern et sélectionnez le motif que vous désirez éditer.
2. Utilisez la touche PART SELECT pour sélectionner la partie que vous désirez éditer.
3. Appuyez sur la touche MOTION SEQ pour sélectionner SMOOTH ou TRIG HOLD.
4. Appuyez sur la touche Rec pour passer en mode prêt-à-enregistrer (la touche Rec s'allume, tandis que la touche Play/Pause se met à clignoter).
5. Appuyez sur la touche Play/Pause pour lancer l'enregistrement. (La touche Play/ Pause s'allume.)



6. Manipulez la commande CUTOFF pour varier le réglage de ce paramètre pendant la reproduction d'un cycle du motif (16 pas  $\times$  longueur, 12 pas  $\times$  longueur).
7. Au terme du cycle pendant lequel vous avez actionné la commande, la touche Rec s'éteint. Comme la reproduction continue, vous entendrez tout de suite l'évolution de vos changements.

Appuyez sur Stop/Cancel pour arrêter la reproduction, puis continuez avec les étapes 2 et suivantes sous "Mémoire d'un motif que vous avez créé" pour sauvegarder votre motif avec cette séquence de réglages.

Il existe deux types de séquences de réglages (SMOOTH et TRIG HOLD). Lors de la reproduction, vous pouvez alterner entre les deux pour découvrir en quoi elles sont différentes. (Voyez aussi la p. 29, "Jeu d'une séquence de mouvements".)

Il n'est pas possible de modifier une séquence de réglages après l'avoir enregistrée. Si le résultat ne vous satisfait pas, enregistrez une nouvelle version.



**Vous ne pouvez enregistrer que les mouvements d'une seule touche par partie. Si vous manipulez deux commandes pendant l'enregistrement d'une séquence de réglages, seules les données de la dernière commande utilisée seront enregistrées. (Voyez aussi la p. 29, "Enregistrement d'une séquence de mouvements".)**

## Connexion de diverses sources à l'entrée audio

L'entrée audio permet de connecter diverses sources audio (radio, lecteur de CD/MD) ou d'autres instruments.

Cela vous permet de manipuler le signal reçu avec plusieurs paramètres de la section synthétiseur. Essayez plusieurs types de signaux, car cela peut produire des résultats très intéressants.

1. Reliez la source de signal etc. à l'entrée audio de l'EA-1mkII. Cette entrée étant mono, vous aurez peut-être besoin d'une fiche adaptatrice afin de combiner les deux canaux d'un signal stéréo.

2. Réglez le volume de sortie de l'appareil externe de sorte que le LED Peak ne s'allume que brièvement pour les crêtes de signal. Pour entendre le signal entrant, appuyez sur la touche AUDIO IN THRU (elle s'allume).


3. Sélectionnez le motif ou le morceau dont vous voulez régler le volume et appuyez sur la touche OSC1 pour sélectionner AUDIO IN et lancez la reproduction.

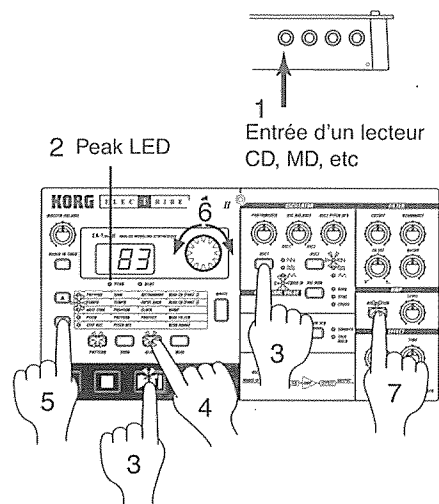
4. Appuyez sur la touche de mode pour sélectionner le mode Global.

5. Utilisez les touches [▲][▼] du curseur pour sélectionner le paramètre INPUT GAIN (son LED s'allume).

6. Utilisez le cadran pour régler le volume d'entrée afin d'établir la balance désirée avec le volume de l'autre partie.

7. Utilisez les commandes et les touches de la section synthétiseur pour filtrer le signal entrant ou pour y ajouter des effets.

 **Si vous désirez affecter le signal audio reçu à OSC1, il faut désactiver la fonction Audio In Thru (le LED de cette touche ne peut pas être allumé). Veillez à n'utiliser que des signaux de niveau ligne. Il n'est en effet pas possible d'utiliser le signal d'un microphone, d'un tourne-disque etc. Si le réglage Input Gain est trop important, le signal risque de saturer.**



## Utilisation de la fonction Pattern Set

### Qu'est-ce que Pattern Set?

"Pattern Set" est une fonction permettant d'affecter les motifs désirés aux seize touches multifonction et d'alterner entre ces motifs en appuyant simplement sur ces touches. Ce faisant, vous pouvez donc créer des morceaux en temps réel.

Maintenez la touche Keyboard enfoncée (elle se met à clignoter) et appuyez sur l'un des seize touches multifonction pour sélectionner le motif affecté à cette touche. Vous pouvez utiliser les touches SELECT pour charger un autre groupe d'affectations. Les LED 1~4 de la rangée inférieure (rouges) indiquent lequel des quatre groupes a été sélectionné. Autrement dit, vous pouvez affecter un maximum de 4 x 16 motifs (soit 64) aux touches multifonction.

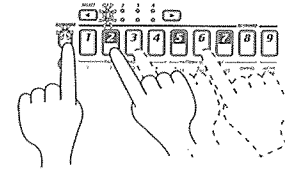
Pendant la reproduction d'un motif, il suffit de maintenir la touche Shift enfoncée et d'appuyer sur une autre touche multifonction pour changer de motif. Ce dernier sera reproduit à la fin du motif actuellement en cours. (Voyez la p. 32, "Pattern Set".)

**Tant que la touche Keyboard clignote, elle contrôle la fonction Pattern Set.**

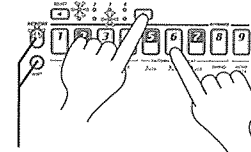
Si vous maintenez la touche SHIFT enfoncée pendant que vous appuyez sur Keyboard, vous verrouillez la fonction Pattern Set. (La touche Keyboard continue donc à clignoter.) Pour désactiver ce "verrouillage", appuyez une fois de plus sur Keyboard. Il est bien sûr possible de vous constituer vos propres ensembles de motifs ("Pattern Sets"). (Voyez la p. 32, "Affectation des motifs aux touches".)

**Les changements de motifs pendant la reproduction sont exécutés à la fin du motif actuellement en cours. (Voyez la p. 22, "Moment de changement des motifs".)**

Pattern Set 1



Pattern Set 3



Maintenez Shift enfoncé pendant que vous appuyez sur le touche Keyboard pour verrouiller la fonction Pattern Set.

## Utilisation de l'EA-1mkII en tant que module

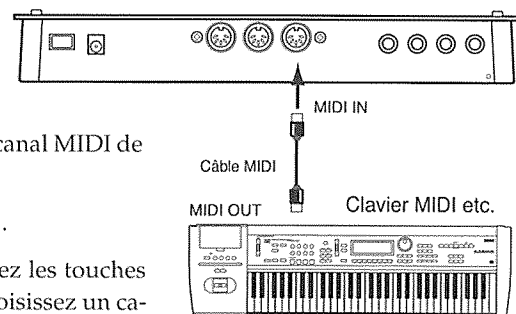
Cette section ne vous sert que si vous désirez utiliser votre EA-1mkII avec d'autres instruments MIDI. Pour ce faire, vous avez besoin d'un câble MIDI que vous devez relier à la prise MIDI OUT de votre clavier ainsi qu'à la prise MIDI IN de l'EA-1mkII.

1. Appuyez sur la touche MIDI pour passer en mode MIDI.
2. Utilisez les touches du curseur [▲][▼] pour que les LED de sélection indiquent MIDI CH[PART1].
3. Réglez le canal de transmission du clavier sur le numéro de l'EA-1mkII affiché à l'écran. (Voyez la p. 41, "Réglage du canal MIDI de la partie 1 (MIDI ch)".)
4. Jouez sur le clavier MIDI etc. pour piloter le son de la partie 1.

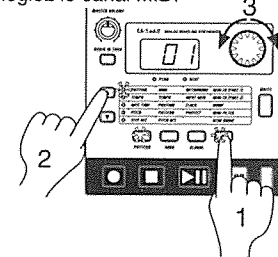
Si vous travaillez avec un séquenceur MIDI multipiste, utilisez les touches du curseur [▲][▼] pour sélectionner MIDI CH[PART2] et choisissez un canal pour la deuxième partie. (Voyez la p. 41, "Réglage du canal MIDI de la partie 2".) Il va de soi que vous pouvez aussi affecter d'autres canaux MIDI aux parties, ou, au contraire modifier le canal de transmission des pistes devant piloter les parties. Puis, lancez la reproduction.

**Voyez la p. 43, "A propos du MIDI", pour en savoir plus sur les fonctions MIDI de l'EA-1mkII.**

**Il est possible de sauvegarder les réglages des modes MIDI et Global en faisant appel à la fonction Write. (Voyez la p. 40, "Mémoire des réglages modifiés en mode Global" ainsi que la p. 42, "Mémoire des réglages modifiés en mode MIDI" pour en savoir plus.)**



Réglez le canal MIDI



## Reproduction synchronisée avec un ER-1mkII

En synchronisant l'Electribe EA-1mkII avec un ER-1mkII, vous disposez de davantage de possibilités. Voici comment synchroniser l'ER-1mkII avec le tempo de l'EA-1mkII.

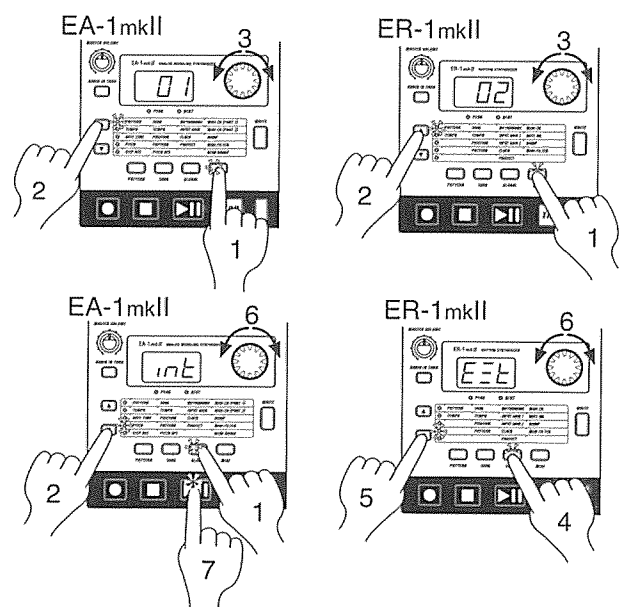
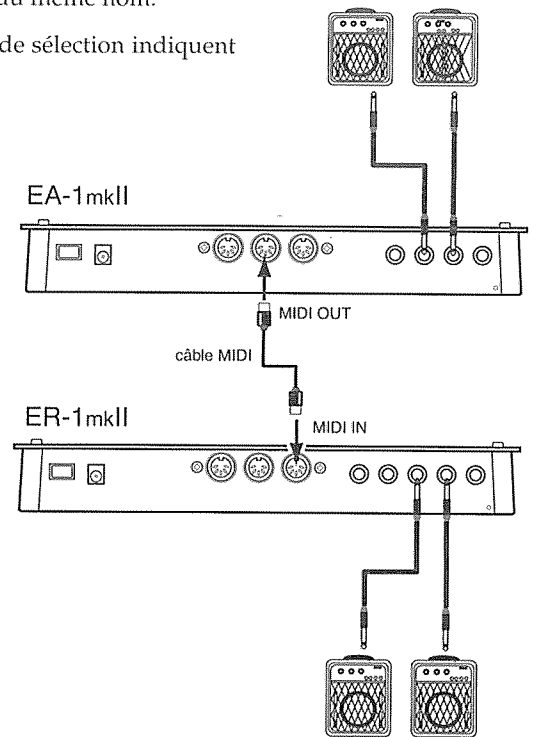
Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'EA-1mkII à la prise MIDI IN de l'ER-1mkII. Branchez les sorties des parties de l'EA-1mkII ainsi que les sorties ligne de l'ER-1mkII à votre console de mixage ou à vos enceintes actives (amplifiées).

1. Appuyez sur la touche MIDI pour passer en mode MIDI.
2. Utilisez les touches du curseur [▲][▼] pour que les LED de sélection indiquent MIDI CH[PART1].
3. Réglez le canal EA-1mkII à "01" et le canal ER-1mkII à "10". (Voyez la p. 41 "Réglage du canal MIDI de la partie 1", "Réglage du canal MIDI de la partie 2".)
4. Appuyez sur la touche Global pour sélectionner le mode du même nom.
5. Utilisez les touches [▲][▼] du curseur pour que les LED de sélection indiquent CLOCK.
6. Sur l'EA-1mkII, choisissez "int". Dans le cas de l'ER-1mkII, il convient de choisir "Ext". (Voyez la p. 39, "Synchronisation de l'EA-1mkII sur des appareils MIDI externes".)
7. Appuyez sur la touche Play/Pause de l'EA-1mkII pour lancer la reproduction d'un motif ou d'un morceau. (La touche Play/Pause s'allume.) L'ER-1mkII joue alors le motif ou le morceau choisi au même rythme que l'EA-1mkII.

Si vous voulez que l'ER-1mkII et l'EA-1mkII jouent de manière synchronisée le motif de même numéro, effectuer les réglages suivants:

- Synchronisez l'ER-1mkII (esclave) avec l'EA-1mkII (maître). (Choisissez "int" pour l'EA-1mkII et "Ext" pour l'ER-1mkII.)
- Choisissez le même canal MIDI pour l'EA-1mkII et l'ER-1mkII (exemple: "01" pour les deux).
- Sur l'EA-1mkII et l'ER-1mkII, choisissez "P" ou "O" comme réglage pour le filtre MIDI de l'EA-1mkII ainsi que de l'ER-1mkII (voyez la p. 42, "Réglages de filtre MIDI").
- Sur l'ER-1mkII, choisissez C-1...A-1 ou A#8...G9 comme numéros de notes reconnus. (De cette façon, l'ER-1mkII ne répond qu'aux messages de note choisis et non sur aux autres.)

Il est en outre possible de synchroniser l'EA-1mkII avec un séquenceur ou un synthétiseur capable de transmettre de signaux d'horloge MIDI (MIDI Clock).





## Sélection d'un motif


Utilisez la touche **PART SELECT** pour choisir la partie que vous désirez éditer ou piloter via la fonction Keyboard.

Le LED de la partie choisie s'allume, signalant que vous pouvez la modifier avec les commandes et touches de la section synthétiseur, ou changer le motif de phrase. Si la touche Keyboard n'est pas allumée, les touches multifonction sont affectés aux positions de note (voir p. 28) du motif de phrase de la partie en question.

Si la touche Keyboard est allumée pendant la reproduction d'un motif, les touches multifonction s'allument successivement pour indiquer la hauteur des notes jouées par la partie sélectionnée. Si la touche Keyboard est éteinte, les touches multifonction indiquent les positions des notes du motif de phrase de la partie actuellement sélectionnée.

## Programmation de motifs


Il existe deux façons de programmer des motifs: vous pouvez vous servir d'un motif existant comme point de départ et le modifier ("l'éditer"), ou alors, vous pouvez programmer un son et un motif de phrase de toutes pièces. Dans les deux cas, l'EA-1mkII propose plusieurs fonctions vous facilitant la tâche.

 Si vous désirez conserver vos motifs édités, n'oubliez pas de les sauvegarder avec la fonction Write avant de sélectionner un autre motif ou avant de mettre l'EA-1mkII hors tension.

## Edition du son d'une partie

Sélectionnez un motif qui ressemble à ce que vous avez en tête (voire un motif ne contenant pas de sons ou de phrases). Utilisez la touche **PART SELECT** pour choisir la partie que vous comptez éditer. Ensuite, servez-vous des commandes et des touches de la section synthétiseur pour programmer le son souhaité. Le LED Original Value s'allume chaque fois que vous réglez un paramètre conformément à la valeur sauvegardée (le cas échéant). Voyez les exemples de sons dans l'appendice (p. 46) si vous avez besoin d'inspiration pour programmer le son souhaité.

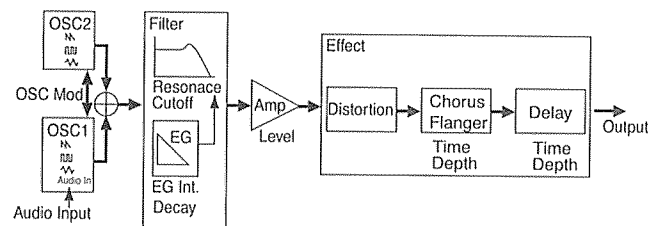
Il est aussi possible d'éditer pendant la reproduction d'un motif. De plus, les paramètres de la section synthétiseur peuvent être programmés via MIDI (voyez la p. 43, "A propos du MIDI").

 Si le son ne change pas alors que vous modifiez le réglage d'une commande ou d'une touche, il est très probable que vous ayez réglé un autre paramètre de sorte que la fonction en question est ignorée ou que la séquence de réglage est active (p. 29, "Séquence de mouvements").

## Paramètres synthétiseur

### OSCILLATOR

Permet de choisir la forme d'onde et la hauteur du son.



### PORTAMENTO

0...100


Ce paramètre produit des glissements de hauteur plus graduels entre les notes jouées. Plus vous tournez cette commande vers la droite, plus les transitions entre les notes seront lentes.

Une valeur Portamento trop importante peut signifier que la hauteur cible n'est jamais atteinte, ce qui dépend de la durée des notes jouées.

### OSC BALANCE (balance des oscillateurs)

OSC1...OSC2

Quand OSC MOD est désactivé et que vous utilisez RING ou SYNC, ce bouton permet de régler la balance entre les deux oscillateurs. Si vous tournez le bouton tout à fait vers la gauche ou vers la droite, vous n'entendrez plus qu'un seul oscillateur. Si vous utilisez CROSS, ce bouton réglera la profondeur de la modulation de l'oscillateur.


 OSC BALANCE ne produit pas d'effet si vous sélectionnez CROSS pour OSC MODE et AUDIO IN for OSC 1.





**CUTOFF**

Permet de choisir la fréquence de coupure du filtre. Toutes les fréquences au-delà de cette valeur seront filtrées.

 Si vous réglez Cutoff et EG INT sur 0, vous n'entendez pratiquement plus rien.


**RESONANCE**

Ce paramètre confère un caractère plus synthétique au son en amplifiant les fréquences autour de la valeur Cutoff. Pour obtenir des sons de type "muaaaou" d'un synthétiseur analogique, choisissez une valeur Resonance relativement élevée et modifiez la valeur CUTOFF en temps réel (ou laissez le paramètre EG INT à 0 ou DECAY s'en charger).

Certains réglages de Resonance peuvent provoquer de la saturation, ce qui est soit dû à une fréquence de coupure très élevée, soit à la hauteur des notes jouées.

**EG INT (intensité de l'enveloppe) -100...0...100**

Permet de choisir la direction dans laquelle l'enveloppe (EG) modifie la fréquence de coupure et l'influence qu'elle exerce sur le paramètre Cutoff. L'enveloppe commence à oeuvrer au début de chaque note. Tant que cette commande se trouve en position centrale, l'enveloppe n'a aucune influence sur la fréquence de coupure.

 Si le réglage Gate Time produit des durées de note allant au-delà du début des notes suivantes, EG ne recommence pas dès le début pour les nouvelles notes.

**DECAY 0 msec ... 10 sec**

Permet de spécifier la vitesse à laquelle l'enveloppe chute. Utilisé de concert avec CUTOFF et EG INT, ce paramètre permet de régler l'évolution du filtre dans le temps. Si vous choisissez une valeur EG INT négative (-), ce paramètre fait office de vitesse d'attaque.

**AMP(amplificateur)**

Les paramètres de cette section permettent de régler le volume et l'intensité de la distorsion.

**DISTORTION On, Off**

Permet d'activer ou de couper l'effet de distorsion. Cet effet confère un caractère plus grinçant au son traité. Pour obtenir un son vraiment "méchant", choisissez une valeur Resonance plutôt élevée et activez la distorsion.

**LEVEL 0...100**

Permet de régler le volume du son.

**EFFECT**

Les paramètres de cette section permettent d'ajouter des effets à votre son.

**TYPE SELECT****TEMPO DELAY, CHORUS/FLANGER**


Les commandes DEPTH et TIME permettent d'éditer l'effet sélectionné par TYPE SELECT.

**TEMPO DELAY(Réglages Tempo Delay)**

Pour régler le Delay, mettez la touche TYPE SELECT en position TEMPO DELAY. Un Delay est un effet qui répète un signal avec un retard réglable, ce que le commun des mortels a l'habitude d'appeler de l'écho. TEMPO DELAY est un effet Delay qui est automatiquement synchronisé avec le tempo du motif. Si vous mettez le paramètre MIDI Clock sur "Ext" (horloge externe), le temps de retard de cet effet est synchronisé avec un appareil externe. (Voyez la p. 39, "Synchronisation de l'EA-1mkII sur des appareils MIDI externes").


**• DEPTH (intensité du Delay)**

Permet de régler l'intensité du Delay et le degré de rétroaction (le nombre de répétitions). Plus vous tournez cette commande vers la droite, plus le volume du Delay et le nombre de répétitions augmentent.

 Des valeurs Depth trop élevées peuvent provoquer de la saturation.

**• TIME (temps de retard) 1/4...8**

Sert à spécifier la vitesse du Delay. Plus vous tournez la commande vers la droite, plus le temps de retard augmente. Si vous vous servez de l'effet Tempo Delay, ce paramètre définit le nombre de répétitions par rapport au tempo en vigueur. La vitesse est calculée sur base d'une mesure, chaque valeur possible en représentant un multiple: 1/4 (noire), 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 1.33, 1.5, 2, 2.5, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8.


 Selon le tempo choisi, il arrive que certaines valeurs soient réduites de moitié car le temps de retard serait trop important pour le processeur.

**CHORUS/FLANGER (Réglages Chorus/Flanger)**

Si vous préférez utiliser un effet CHORUS/FLANGER, appuyez sur TYPE SELECT pour choisir Chorus/Flanger. Un effet Chorus produit de légères fluctuations de hauteur qui donnent l'impression que plusieurs instruments jouent à l'unisson. Un Flanger produit une modulation qui rappelle quelque peu un avion à réaction.

**• DEPTH (intensité du Chorus/Flanger)**

Permet de régler l'intensité du Chorus/Flanger. Plus vous tournez la commande vers la droite, plus le Chorus se transforme en Flanger.

 De valeurs Depth trop élevées peuvent provoquer de la saturation.

**• TIME (vitesse de modulation) 0.2 Hz ... 5,000 Hz**

Permet de régler la vitesse de modulation (générée par un LFO) de l'effet Chorus ou Flanger. Plus vous tournez la commande vers la droite, plus la vitesse augmente.



## Programmation d'un motif de phrase

Il existe trois façons de programmer des motifs de phrase:

### Enregistrement en temps réel

Utilisez la fonction Keyboard pour jouer la mélodie et l'enregistrer telle quelle.

### Enregistrement pas à pas

Dans ce cas, la fonction Keyboard permet de spécifier la hauteur de chaque pas. Le rythme avec lequel vous jouez les notes n'a aucune importance.

### Edition d'événements

Ici, vous pouvez modifier les données enregistrées préalablement (enclenchement, Pitch, Gate Time).

Vous pouvez aussi effacer la phrase d'une partie avant d'enregistrer votre propre version. Voyez la p. 29, "Effacer un motif de phrase d'une partie" pour en savoir plus.

## Enregistrement en temps réel

Voyez "Enregistrement en temps réel (utilisation de la fonction Keyboard pour programmer des phrases)" (p. 16) du chapitre "3. Manipulation de base (Prise en main)" pour en savoir plus.

## Enregistrement pas à pas

Voyez "Enregistrement pas à pas (utilisation des touches multifonction pour programmer des phrases)" (p. 16) du chapitre "3. Manipulation de base (Prise en main)" pour en savoir plus.

### A propos du pas sélectionné

#### Pas sélectionné (Target Step) 1.01...4.16

La valeur affichée à l'écran lorsque les LED de sélection de paramètre indiquent STEP REC s'appelle le "pas sélectionné". Il s'agit d'un endroit au sein d'une phrase (d'un "pas"). Pour choisir un autre pas, utilisez le cadran ou appuyez sur l'une des touches multifonction. Sinon, maintenez la touche SHIFT enfoncée et utilisez les touches SELECT pour avancer ou reculer d'un pas.

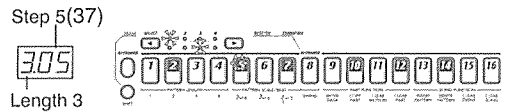
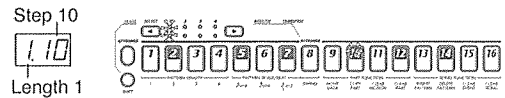
Le nombre maximum de pas dépend de la longueur ainsi que des réglages Beat/Scale.

Dans le cas d'un motif dont la longueur est "2" ou plus, vous pouvez utiliser les touches SELECT pour choisir un LED de sélection de la rangée inférieure (rouge) et ainsi passer à une autre mesure ou moitié des pas disponibles. Cela vous permet de modifier ou de vérifier les endroits où se trouvent des notes.

Longueur	LED Select allum	Positions couvertes par les touches multifonction (pas)	
		Dans le cas de $\frac{4}{4} \times 16$ , $\frac{3}{4} \times 16$	Dans le cas de $\frac{3}{8} \times 12$
1		Steps 1...16	Steps 1...12
2		Steps 17...32	Steps 13...24
3		Steps 33...48	Steps 25...36
4		Steps 49...64	Steps 37...48

Si la fonction Keyboard est activée, les touches multifonction n'indiquent plus le pas sélectionné. Si la fonction Keyboard est coupée, la touche multifonction correspondant au pas sélectionné cli-gnote.

## Exemples d'affichage



## Edition d'événements

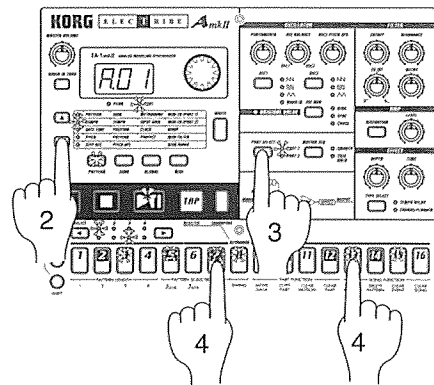
Les motifs de phrase se composent des trois types de données suivants (pour chaque pas) que vous pouvez éditer:

- Enclenchement de note
- Pitch: la hauteur de la note
- Gate Time: durée de la note

Pas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Enclenchement	On	On		On	On	On				On	On		On	
Pitch	C2	G2		F2	D2	D2				A1	E2		A2	
Gate Time (durée de la note)	1.25	2.00		0.5	0.5	4.00				1.50	2.00		1.00	

### Ajouter/effacer des notes

1. Désactivez la fonction Keyboard (son témoin doit s'éteindre).
2. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent PATTERN, TEMPO ou STEP REC.
3. Utilisez la touche PART SELECT pour choisir la partie à éditer.
4. Dans le cas d'un motif de 2 mesures ou plus, utilisez les touches SELECT pour sélectionner la mesure qui correspond au LED rouge de la rangée inférieure qui s'allume.
5. Les touches multifonction représentant les pas pour lesquels il existe des commandes de notes s'allument. Appuyez sur les touches dont vous désirez effacer les notes (ou pour lesquels vous désirez, au contraire, en insérer). En appuyant plusieurs fois sur une touche, vous alternez entre "note" (allumé) et "pas de note" (éteint).





## Séquence de mouvements

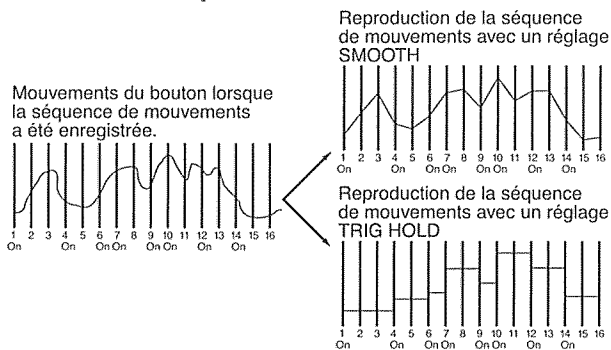
### Jeu d'une séquence de mouvements

Vous pouvez reproduire une séquence de mouvements selon les méthodes décrites ci-dessous et vous pouvez sélectionner la méthode de reproduction séparément pour chaque partie.

**SMOOTH:** Les valeurs des touches seront ajoutées en douceur et le son changera progressivement.

**TRIG HOLD (trigger hold):**(maintien du déclenchement):

La valeur du touche de séquence de mouvements sera maintenue lors du déclenchement de note de cette partie.



Lorsque le LED de séquence de mouvements est éteint (désactivé), ce paramètre n'a aucun effet.

## Enregistrement d'une séquence de mouvements

Vous pouvez enregistrer les mouvements des touches (une séquence de mouvements) pour chaque partie. Lors de l'enregistrement d'une séquence de mouvements, seul un touche est disponible pour cette partie. Si vous enregistrez une séquence de mouvements sur la même partie en utilisant un touche différent, l'effet du touche enregistré précédemment disparaît.

En ce qui concerne la procédure d'enregistrement, voir p.18 "Utilisation d'une séquence de mouvements" dans la section 3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement).

Les séquences de mouvements sont enregistrées en temps réel pendant que vous écoutez la reproduction. Il n'est pas possible de les modifier partiellement lorsqu'elles ont été enregistrées. Vous devrez continuer vos essais jusqu'à ce que vous enregistriez une séquence de mouvements qui vous convient. (Voir p.31 "Effacement des données de séquences de mouvements d'une partie ou de retard").

## Vérification des données de réglage (Motion Sequence)

Maintenez la touche **SHIFT** enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche **MOTION SEQ**. Si vous avez déjà enregistré une séquence de réglages pour la partie choisie, les touches multifonction 1, 2, 3 et 4 s'allument.

Il n'est pas possible de vérifier les données Motion Seq pendant la reproduction, l'enregistrement ou l'utilisation de la fonction Pattern Set.

## Fonctions pratiques pour l'édition de motifs

N'oubliez pas de sauvegarder un motif édité avec l'une des fonctions suivantes avant de choisir un autre motif ou de mettre l'EA-1mkII hors tension.

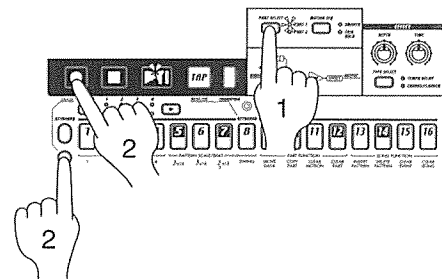
### Effacer un motif de phrase d'une partie

Il existe deux façons d'effacer les données de phrase de la partie choisie (outre le fait d'annuler l'enclenchement en appuyant sur la touche multifonction de la note indésirable):

### Effacer des notes pendant la reproduction ou l'enregistrement (ERASE)

1. Appuyez sur la touche **PART SELECT** pour choisir la partie dont vous voulez effacer des notes.
2. Lancez l'enregistrement ou la reproduction et maintenez **SHIFT** enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche **Rec**. Tant que vous la gardez enfoncée, l'**EA-1mkII** efface toutes les notes rencontrées.

Les réglages **Pitch** (hauteur) et **Gate Time** (durée) des notes effacées sont préservés.



### Effacer toutes les données d'une partie (CLEAR PART)

Cette fonction permet d'effacer toutes les données de phrase et de réglages d'un seul coup.

1. Si la reproduction du motif est encore en cours, appuyez sur la touche **Stop/Cancel** pour l'arrêter.
2. Appuyez sur la touche **PART SELECT** pour choisir la partie que vous voulez effacer intégralement.
3. Maintenez la touche **SHIFT** enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche multifonction "12" (**CLEAR PART**, la touche "12" se met à clignoter).
4. Appuyez une fois de plus sur la touche "12" pour effacer les données.

Si vous changez d'avis, appuyez sur **Stop/Cancel** pour annuler l'opération.

Ce faisant, vous initialisez en fait la partie, ce qui ramène tous les pas à la hauteur "C4" et à la valeur **Gate Time** "1.00".

## Transposition d'une phrase (TRANSEPOSE)

### TRANSEPOSE

-24...24

Cette fonction sert à transposer une phrase.

1. Appuyez sur la touche **TRANSEPOSE** et gardez-la enfoncée pour afficher le réglage de transposition actuel.
2. Maintenez la touche **TRANSEPOSE** toujours enfoncée et utilisez le cadran pour régler l'intervalle (l'écart de demi-tons) souhaité. La valeur "±1" correspond à un demi-ton plus bas/plus haut, "±2" à deux demi-tons, "±7" à une quinte et "±12" à une octave.

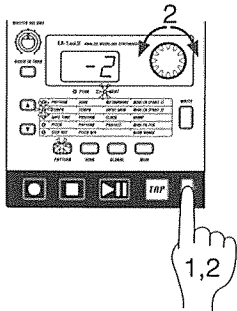
Tant que vous maintenez la touche **TRANSEPOSE** enfoncée, vous pouvez aussi choisir l'intervalle avec les touches multifonction (faisant office de mini-clavier).

Dans ce cas, la touche "4" correspond à la note Do.

Pour ne transposer qu'une seule partie, utilisez la fonction "Changement de hauteur" (voyez plus loin).

Dès qu'il y a lieu de parler de transposition, la touche **Transpose** s'allume. Inversement, si vous choisissez la valeur "0", la touche **TRANSEPOSE** s'éteint.

L'intervalle de transposition n'est pas sauvegardé. A la prochaine mise sous tension, cette valeur est donc ramenée à "0".



## Décalage des données au sein d'une partie (MOVE DATA)

La fonction **Move Data** permet de décaler les données d'un motif de phrase et d'une séquence de réglages aussi bien dans le temps qu'en hauteur.

### MOVE DATA

-16...16

Cette fonction permet de décaler le point de départ d'un motif.

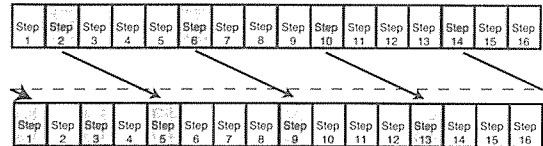
1. Si la reproduction du motif est encore en cours, appuyez sur la touche **Stop/Cancel** pour l'arrêter.
2. Maintenez la touche **SHIFT** enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche multifonction "9" (**MOVE DATA**, la touche "9" se met à clignoter).
3. Désactivez la fonction **Transpose** (son témoin doit s'éteindre).
4. Utilisez la touche **PART SELECT** pour choisir la partie dont vous souhaitez décaler les données. Pour décaler les données des deux parties (1 & 2), appuyez plusieurs fois sur la touche jusqu'à ce que les deux LED se mettent à clignoter.
5. L'écran affiche alors un chiffre clignotant. Utilisez le cadran pour choisir le nombre de pas ainsi que la direction (valeur positive ou négative) dans laquelle vous désirez décaler les données.
6. Appuyez sur la touche "9" qui clignote toujours pour confirmer le décalage spécifié.

Si vous changez d'avis, appuyez sur **Stop/Cancel** pour annuler l'opération.

La fonction **Move Data** s'applique à tous les pas de la partie choisie. Toutes les données poussées au-delà de la fin du motif sont insérées au début. Voici un exemple: Si vous décalez de "5" pas une phrase de 64 pas, les données des pas 60-64 se trouveront aux positions 1~5 après l'exécution de cette commande. De même, les données qui tomberaient avant le début du motif sont insérées à la fin. Exemple: dans le cas d'une phrase de 48 pas, un décalage de "-3" signifie que les données des pas 1~3 sautent aux numéros 46~48.

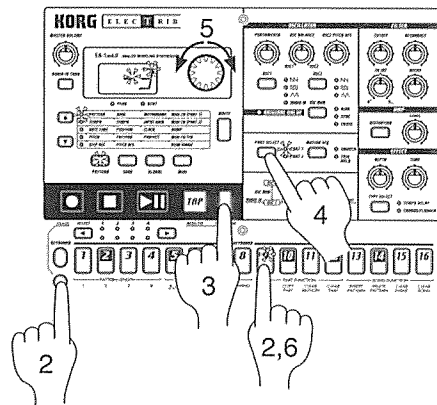
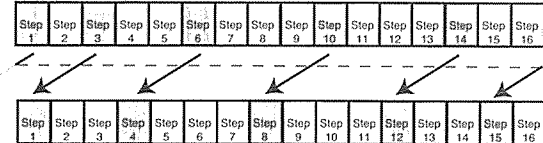
Si vous choisissez "3"

Les données de tous les pas sont retardées de 3 unités.  
Exemple: 2 → 5, 6 → 9, 10 → 13, 14 → 1



Si vous choisissez "-2"

Les données de tous les pas sont avancées de 2 unités.  
Exemple: 1 → 15, 3 → 1, 6 → 4, 10 → 8, 14 → 12



### Changement de hauteur

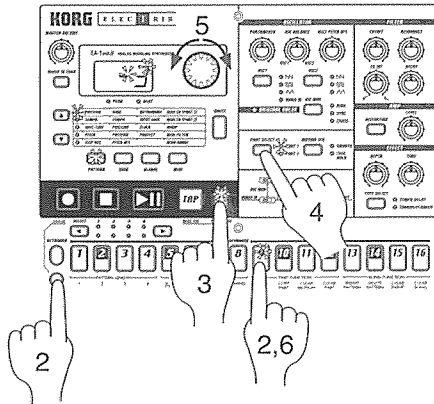
-24...24

Cette fonction permet de changer la hauteur de toutes les notes d'une partie (et ce, définitivement).

1. Si la reproduction du motif est encore en cours, appuyez sur la touche **Stop/Cancel** pour l'arrêter.
2. Maintenez la touche **SHIFT** enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche multifonction "9" (**MOVE DATA**, la touche "9" se met à clignoter).
3. Activez la fonction **Transpose** (son témoin doit s'allumer).
4. Utilisez la touche **PART SELECT** pour choisir la partie dont vous souhaitez décaler la hauteur. Pour décaler les deux parties (1 & 2), appuyez plusieurs fois sur la touche jusqu'à ce que les deux témoins se mettent à clignoter.
5. L'écran affiche alors un chiffre clignotant. Utilisez le cadran pour choisir le nombre de demi-tons ainsi que la direction. La valeur "±1" correspond à un demi-ton plus bas/plus haut, "±2" à deux demi-tons, "±7" à une quinte et "±12" à une octave.

- Appuyez sur la touche "9" qui clignote toujours pour confirmer le décalage spécifié.

Si vous changez d'avis, appuyez sur Stop/Cancel pour annuler l'opération.



### Copier une partie (COPY PART)

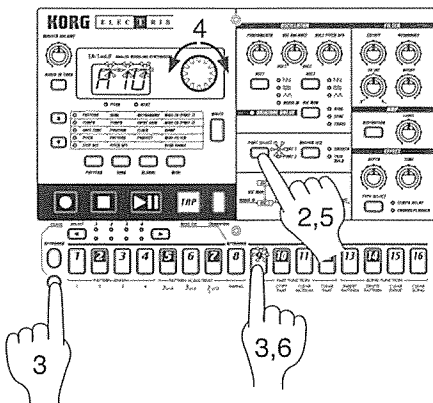
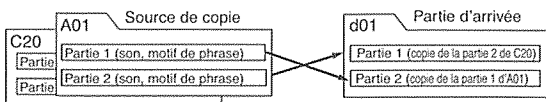
Il est possible de copier les réglages sonores ainsi que les données de phrase (dont la séquence de réglages) d'une partie vers une autre.

- Si la reproduction du motif est encore en cours, appuyez sur la touche Stop/Cancel pour l'arrêter.
- Appuyez sur la touche PART SELECT pour choisir la partie d'arrivée.
- Maintenez la touche SHIFT enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche multifonction "10" (COPY PART, la touche "10" se met à clignoter).
- Utilisez le cadran pour choisir le motif contenant la partie source.
- Appuyez sur la touche PART SELECT pour choisir la partie source. (Le LED de la partie source se met à clignoter, tandis que le LED de la partie d'arrivée s'éteint.)
- Appuyez une fois de plus sur la touche multifonction "10" pour exécuter la copie.

Si vous changez d'avis, appuyez sur Stop/Cancel pour annuler l'opération.

Voyez "Copie de données au sein d'un motif" plus loin pour savoir comment copier des données au sein d'une partie.

#### Exemple



### Copie de données au sein d'un motif

Les données de motifs de phrases (y compris les données de séquences de mouvements) créées pour un motif de la longueur (Length) 1 peuvent être copiées sur les pas des longueurs 2...4. Cette fonction s'avère utile pour créer un motif qui utilise des phrases semblables de manière répétitive.

- Créer un motif d'une longueur égale à 1 et le mémoriser. (Voir p.33 "Mémorisation d'un motif").
- A ce stade, les mêmes données que celles se trouvant à la longueur 1 seront automatiquement copiées aux pas des longueurs 2...4
- Modifier la longueur du motif comme souhaité. (Voir p.26 "Réglages de longueur "LENGTH", d'échelle/de mesure "SCALE/BEAT")
- Les pas des longueurs 2...4 contiendront les mêmes données que la longueur 1. Vous pouvez à présent éditer les longueurs 2...4 pour terminer le motif.

Les données seront copiées de la même manière lorsque la longueur du motif est 2 ou 3 (voir le tableau ci-dessous). Si vous raccourcissez un motif que vous avez créé, les données seront copiées en fonction de la longueur raccourcie.

Copie de données de motif

Longueur du motif	Données du motif avant la mémorisation	Données du motif après la mémorisation
1	A	A A A A
2	A B	A B A B
3	A B C	A B C C

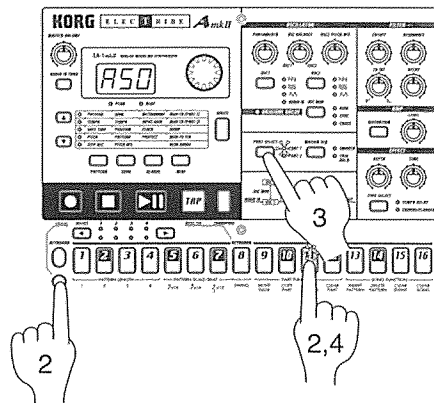
Les données qui sont copiées automatiquement lors de la mémorisation d'un motif ne changent pas obligatoirement la longueur du motif (1-4). Si la longueur est égale à 4, les données ne seront pas copiées au sein du motif.

### Effacement des données de séquences de mouvements d'une partie (CLEAR MOTION)

Cette opération permet d'effacer toutes les données de séquences de mouvements d'une partie.

- Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche de pas 11 (CLEAR MOTION, la touche 11 se met à clignoter).
- Appuyer sur la touche de partie dont vous souhaitez effacer la séquence de mouvements.
- Réappuyer sur la touche de pas 11 pour supprimer les données de séquences de mouvements.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.



# Pattern Set

Pattern Set est une fonction vous permettant d'affecter vos motifs favoris aux touches multifonction.

Durant la reproduction, vous pouvez alors spécifier l'ordre de ces motifs en appuyant simplement sur la touche correspondante.

De plus, vous pouvez faire appel le touche **SELECT** pour choisir d'autres banques. Comme il existe quatre banques, vous pouvez donc affecter 4 x 16 motifs (pour un total de 64) aux touches multifonction.

## Utilisation de la fonction Pattern Set

Appuyez sur la touche Stop/Cancel pour lancer la reproduction.

Maintenez la touche Keyboard enfoncée pendant que vous appuyez sur une touche multifonction pour sélectionner le motif que vous lui avez affecté.

Si vous gardez Keyboard enfoncée pendant que vous appuyez sur une touche **SELECT**, vous pouvez choisir une autre banque d'affectations de motifs. Les LED de la rangée inférieure (rouge) indiquent la banque actuellement sélectionnée.

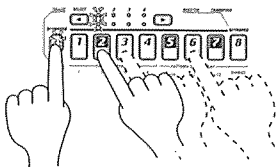
En maintenant **SHIFT** enfoncée pendant que vous appuyez sur Keyboard, vous pouvez verrouiller la fonction Pattern Set (cette touche s'allume).

Pour déverrouiller la fonction, appuyez simplement sur la touche Keyboard (le LED s'éteint).

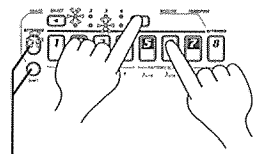
### Exemple

Touche de pas LED de sélection	1	2	3	4	5	14	15	16
1	A01	A20	B03	B04	A51	A20	B43	B61
2	C21	C23	C56	C64	C28	C21	A07	A08
3	B01	B02	B04	B62	A01	A05	A45	A64
4	D01	D02	D03	D04	D05	D07	D08	D09

Affectation 1



Affectation 3



Gardez **SHIFT** enfoncée pendant que vous appuyez sur Keyboard pour verrouiller la fonction Pattern Set.

En ce qui concerne la reproduction, le mode Pattern Set se comporte exactement comme la reproduction normale de motifs (changements de motifs, tempo, fonctions Reset & Play etc.).

Il n'est pas possible d'enregistrer vos suites de motifs en mode Pattern Set. D'autre part, le mode Pattern Set est désactivé dès que vous passez en mode prêt-à-enregistrer.

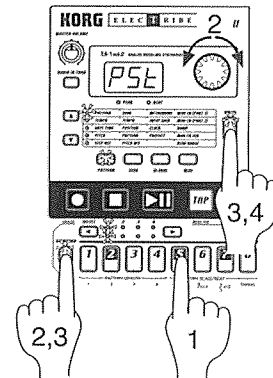
## Affectation des motifs aux touches

1. Arrêtez la reproduction et maintenez la touche Keyboard enfoncée pendant que vous actionnez la touche multifonction auquel vous désirez affecter un motif.
2. Maintenez toujours la touche Keyboard (ou verrouillez le mode Pattern Set) et utilisez le cadran pour choisir le motif que vous désirez affecter le touche multifonction. Relâchez la touche Keyboard (ou déverrouillez la fonction) pour clôturer l'affectation.
3. Pour mémoriser les enregistrements des ensembles de motifs définis, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Continuer d'appuyer sur la touche de fonction Keyboard, et appuyer sur la touche **WRITE** (la touche **WRITE** se met à clignoter).
4. Le message "PS!" se met à clignoter à l'écran. Appuyez une fois de plus sur **WRITE** pour sauvegarder vos affectations.

Si vous changez d'avis, appuyez sur Stop/Cancel pour annuler l'opération.

Si la fonction Memory Protect du mode Global est activée, il sera impossible de sauvegarder des données. Il faut alors désactiver cette fonction avant d'appuyer sur la touche **WRITE**.

Ne coupez jamais le courant tant que la sauvegarde n'est pas terminée, sous peine d'endommager les données.





# Mémorisation d'un motif


## (WRITE)

Pour conserver les données que vous avez créées, il convient de les mémoriser par le biais de l'opération Write. Lorsque vous réalisez cette opération de sauvegarde, la "Copie de données au sein d'un motif" (p.31) se fera automatiquement, en fonction de la longueur du motif.

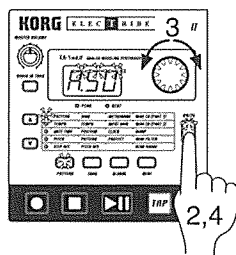
Pour supprimer volontairement vos éditions et revenir aux données d'origine du motif, il suffit de sélectionner un autre motif sans passer par l'opération d'écriture "Write".

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Utiliser les touches de curseurs pour que les LED de sélection de motif indiquent PATTERN.
2. Appuyer une fois sur la touche WRITE (elle clignote). Le numéro de motif se mettra à clignoter sur l'affichage.
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le numéro de motif de la destination de sauvegarde.
4. Réappuyer sur la touche WRITE pour mémoriser les données.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

 Si le réglage de protection de mémoire du mode Global est activé, vous ne pourrez pas mémoriser les données. Dans ce cas, vous devrez désactiver ce réglage avant d'effectuer l'opération de sauvegarde.

Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant l'opération de mémorisation car vous risqueriez d'endommager les données.






## Création d'un morceau

### Création d'un morceau depuis le début

Voici comment créer un morceau en plaçant les motifs dans l'ordre souhaité.

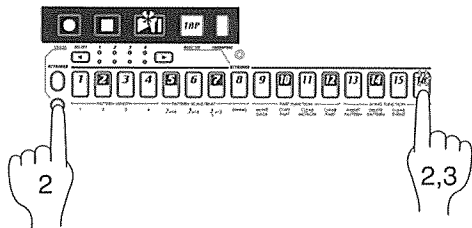
 Si vous passez à un autre morceau pendant l'édition, les données éditées seront perdues. Pour sauvegarder le morceau édité, vous devez effectuer l'opération Write afin de mémoriser les données du morceau.

### Effacement des données de morceau (CLEAR SONG)

1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Sélectionner ensuite le morceau à effacer.
2. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche de pas 16 (CLEAR SONG, la touche 16 se met à clignoter).
3. Réappuyer sur la touche de pas 16 pour supprimer les données.

Pour annuler l'opération sans effacer les données, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Si vous effacez des données de morceau par erreur, tourner la touche rotatif pour resélectionner le morceau avant de le mémoriser et rétablir ainsi les données d'origine.



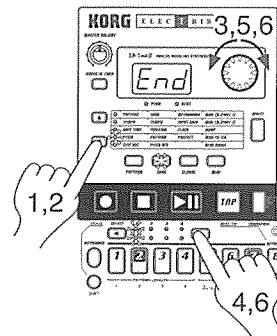
### Spécification d'un motif pour chaque position

**POSITION** 001...256  
**PATTERN** A01...d64

Voici comment spécifier le motif de chaque position.

1. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent POSITION. Vous remarquerez que l'affichage indique "001".
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent PATTERN.
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position "001".
4. Appuyer sur la touche de sélection [▶] pour passer à la position suivante. L'affichage indique "End".
5. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position "002".
6. Lorsque vous sélectionnez un motif pour la position finale "End", l'indication "End" se déplace à la position suivante. Répéter les opérations 4 et 5 pour assigner autant de motifs que vous le souhaitez.

Pour reproduire le morceau terminé depuis le début, réappuyer sur la touche Play/Pause puis appuyer sur la touche Stop/Cancel. Comme alternative, vous pouvez utiliser les touches de curseur pour déplacer les LED de sélection de paramètres à l'indication POSITION et utiliser la touche rotatif ou les touches de sélection pour définir la position "001". Appuyer ensuite sur la touche Play/Pause.



Pour visualiser l'ordre des motifs dans le morceau ou pour resélectionner le motif pour une position spécifique, déplacer les LED de sélection de paramètre de sorte qu'ils indiquent PATTERN. Chaque fois que vous appuyez sur une touche de sélection, vous passerez à la position suivante ou à la position précédente. Vous pouvez également utiliser la touche rotatif pour changer le numéro de motif affiché.

Utiliser les touches de sélection pour se déplacer au sein des positions et utiliser le bouton rotatif pour sélectionner les motifs.  
Pattern A01 · A13 · A22 · b01 · b30 · b60 · End

Comme alternative, vous pouvez utiliser les touches de curseur pour déplacer les LED de sélection de paramètres à l'indication POSITION et utiliser la touche rotatif ou les touches de sélection pour sélectionner la position à vérifier. Déplacer ensuite les LED de sélection de paramètre à PATTERN pour visualiser ou modifier le motif (pattern).

Au réglage de position, utiliser les touches de sélection ou le bouton rotatif pour se déplacer puis sélectionner Pattern et utiliser le bouton rotatif pour sélectionner ou visualiser le motif (pattern).


Position 001 · 002 · 003 · 004 · 005 · 006 · 007  
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓  
Pattern A01 · A13 · A22 · b01 · b30 · b60 · End

## Transposition des motifs

### PITCH OFS

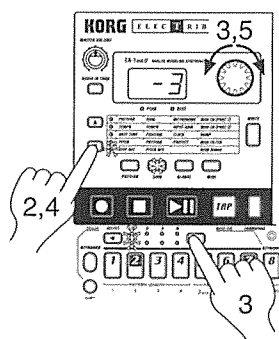
-24...24

Cette fonction permet de transposer le motif choisi au sein d'un morceau.

 Cette transposition porte uniquement sur la reproduction de ce motif au sein du morceau et ne change donc pas les données du motif.


1. Si la reproduction du motif est encore en cours, appuyez sur la touche Stop/Cancel pour l'arrêter.
2. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent POSITION.
3. Utilisez le cadran ou les touches SELECT pour aller à la position (au motif) que vous désirez transposer.
4. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent PITCH OFS.
5. Utilisez le cadran pour choisir le nombre de demi-tons ainsi que la direction. La valeur " $\pm 1$ " correspond à un demi-ton plus bas/plus haut, " $\pm 2$ " à deux demi-tons, " $\pm 7$ " à une quinte et " $\pm 12$ " à une octave.

Tant que les LED de sélection de paramètre indiquent PITCH OFS, vous pouvez utiliser les touches SELECT pour avancer ou reculer au sein de votre morceau.



## Edition d'un morceau

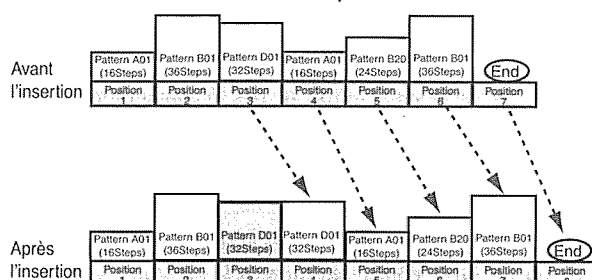
Vous pouvez insérer un nouveau motif dans un morceau ou effacer un motif existant. Vous pouvez également ajouter des mouvements de touches ou votre propre interprétation à un morceau.

 Si vous souhaitez conserver le morceau édité, vous devez effectuer l'opération Write. Si vous sélectionnez un autre morceau ou si vous mettez l'appareil hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde Write, le morceau reviendra à son état initial, avant l'édition.

### Insertion d'un motif à une position précise (INSERT PATTERN)

Vous pouvez insérer un motif à une position précise et les motifs suivants seront déplacés vers l'arrière (vers la fin du morceau).

Insérer un nouveau motif à la position 3

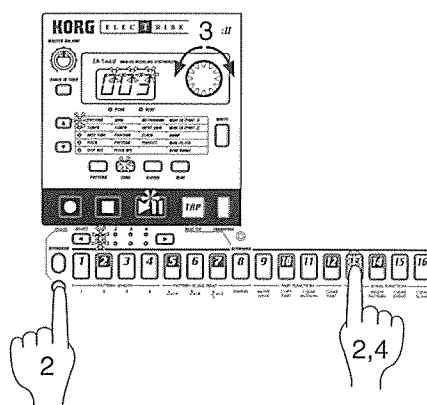


1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche de pas 13 (INSERT PATTERN, la touche 13 se met à clignoter).
3. L'indicateur de position clignote sur l'affichage. Tourner la touche rotatif pour sélectionner la position à laquelle il faut insérer un motif. (Par exemple, pour insérer un motif à la position 3, faire clignoter l'affichage sur "003").
4. Réappuyer sur la touche de pas 13 pour insérer un motif à l'avant de cette position.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Le motif inséré sera celui qui se trouvait au préalable à cette position. Vous pouvez à présent déterminer le motif souhaité pour la position insérée.

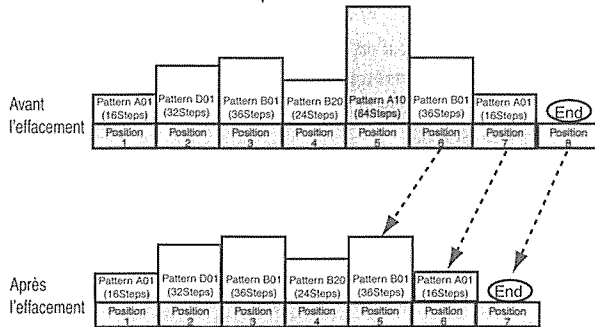
Les données suivant le motif inséré seront déplacées vers l'arrière.



## Effacement d'un motif à une position précise (DELETE PATTERN)

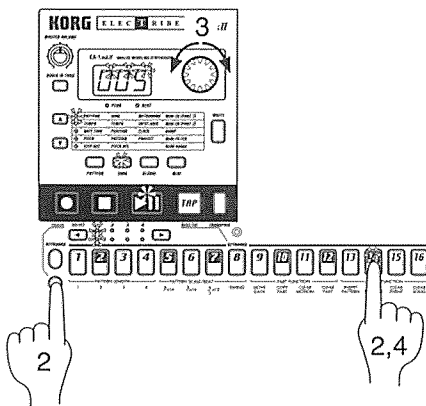
Vous pouvez effacer un motif à une position précise et les motifs suivants seront déplacés vers l'avant (vers le début du morceau).

Effacement d'un motif à la position 5



1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche de pas 14 (DELETE PATTERN, la touche 14 se met à clignoter).
3. L'indicateur de position clignote sur l'affichage. Tourner la touche rotatif pour sélectionner la position à laquelle il faut effacer un motif. (Par exemple, pour effacer le motif à la position 5, faire clignoter l'affichage sur "005").
4. Réappuyer sur la touche de pas 14 pour effacer le motif.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel. Lorsque vous effacez un motif, les données d'événements (voir page suivante) situées à cette position seront effacées également. Les données suivant le motif inséré seront déplacées vers l'avant du morceau.



## Changement du motif à une position spécifique

1. Si la reproduction est en cours, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour l'arrêter.
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent POSITION.
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner la position à modifier.
4. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent PATTERN.
5. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position sélectionnée.

Si vous souhaitez écouter les motifs lorsque vous en sélectionnez un, appuyer sur la touche du mode Pattern pour accéder au mode Pattern et écouter la reproduction. Pour revenir au mode Song, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction puis appuyer sur la touche du mode Song.

## Enregistrement des réglages ou de votre musique en tant que "Song" (enregistrement d'événements)/ (Event Recording).

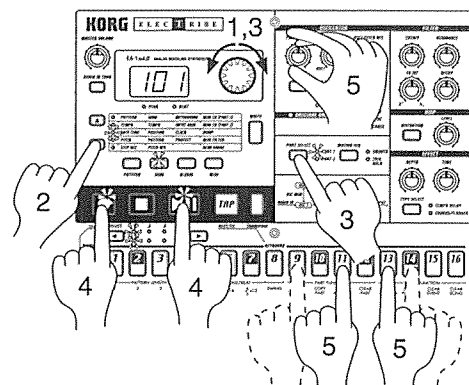
Le mode Song vous permet non seulement de programmer l'ordre dans lequel les motifs doivent être reproduits mais aussi d'enregistrer les mélodies que vous jouez sur le mini-clavier ainsi que les réglages effectués avec les commandes de la section synthétiseur. Convenons d'appeler ce type d'enregistrement "l'enregistrement d'événements". Vous pouvez enregistrer les trois types de données musicales (données d'événements) suivants sous forme d'enregistrement d'événements.

- La mélodie que vous jouez avec la fonction Keyboard
- La mélodie que vous jouez avec des boutons et des interrupteurs (uniquement pour la partie sélectionnée)
- Le tempo

L'enregistrement d'événements est moins restrictif puisque vous pouvez aussi enregistrer plusieurs événements pour une même position.

Attention cependant: cet enregistrement efface toujours les événements enregistrés préalablement. A chaque passage, vous écrasez donc les événements antérieurs. (Il n'est donc pas possible de superposer plusieurs "couches" d'événements.)

1. Sélectionnez le morceau au sein duquel vous souhaitez enregistrer des événements.
2. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent POSITION.
3. Utilisez le cadran ou les touches SELECT pour aller à la position où vous voulez commencer à enregistrer.






## 6. Mode Global

Le mode Global permet de définir des paramètres comme le métronome ou la protection de mémoire. Appuyer sur la touche du mode Global pour accéder au mode Global.

Pour valider les réglages du mode Global, appuyer sur la touche du mode précédent.

 Les réglages effectués en mode Global seront annulés si vous coupez l'alimentation sans les mémoriser. Pour sauvegarder les réglages effectués, vous devez mener à bien l'opération de sauvegarde "Write" (voir p.40 "Mémorisation des réglages modifiés en mode Global").

### Réglages du métronome

**METRONOME**      **oFF, r-0, r-1, r-2, on**

Sert à définir le fonctionnement du métronome. Si vous utilisez l'enregistrement en temps réel pour créer un motif depuis le début, le métronome s'avère pratique à utiliser. Le son du métronome joue tous les intervalles de noires (1/4 de note).

**oFF:** Le métronome n'est pas audible.


**r-0:** Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement (lorsque les touches Rec et Play/Cancel sont allumées).

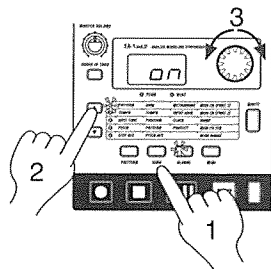
**r-1:** En cas d'enregistrement, un compte à rebours d'une mesure prend place avant le commencement réel de l'enregistrement. Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement

**r-2:** En cas d'enregistrement, un compte à rebours de deux mesures prend place avant le commencement réel de l'enregistrement. Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement

**on:** Le métronome joue pendant la reproduction et pendant l'enregistrement. Aucun compte à rebours n'a lieu avant le commencement de l'enregistrement.

1. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètre indiquent **METRONOME**.
2. Tourner la touche rotatif pour effectuer les réglages correspondant au métronome.
3. Appuyer sur la touche **PATTERN** ou sur la touche **SONG** pour revenir au mode précédent.

 Le réglage du métronome ne peut pas être mémorisé. A la mise sous tension de l'appareil, le métronome est toujours réglé sur "oFF".



### Réglage du volume des entrées Audio In

**INPUT GAIN**      **0...100**

Ces paramètres servent à régler le volume entrant par les bornes Audio In. Pour la méthode à suivre, voir p.19 "Connexion de diverses sources à l'entrée audio" dans la section 3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement).


### Synchronisation de l'EA-1mkII sur des appareils MIDI externes (MIDI Clock)

**CLOCK**

**int, Ext**

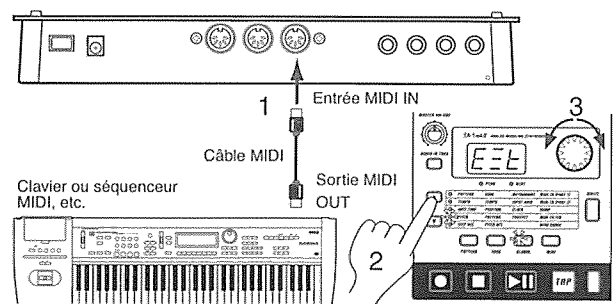
Le paramètre Clock du mode Global permet de synchroniser le tempo de l'EA-1mkII sur le tempo d'un appareil MIDI externe pouvant envoyer ou recevoir des messages d'horloge MIDI.


Pour plus de détails sur les réglages de synchronisation de votre appareil MIDI externe, voir le manuel d'utilisation de cet appareil.

 Même si vous réglez le paramètre Clock sur Ext, l'EA-1mkII fonctionnera sur son horloge interne si aucun message d'horloge MIDI n'est reçu à sa borne d'entrée MIDI IN.

### Synchronisation de l'EA-1mkII sur un appareil MIDI externe fonctionnant en maître (Ext)

1. Utiliser un câble MIDI pour raccorder le connecteur MIDI IN de l'EA-1mkII au connecteur MIDI OUT de l'appareil MIDI externe (séquenceur ou synthétiseur, etc.)
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **CLOCK**.
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner la valeur "Ext" (horloge externe).
4. Effectuer les réglages sur l'appareil MIDI externe (maître) afin qu'il puisse transmettre des messages d'horloge MIDI.
5. Revenir au mode Pattern ou au mode Song.
6. Lorsque vous démarrez le séquenceur de l'appareil MIDI externe, l'EA-1mkII démarre la reproduction en même temps.
7. Lorsque des données d'horloge MIDI sont reçues à la borne MIDI IN, appuyer sur la touche Play/Pause de l'EA-1mkII pour qu'il joue en synchronisation avec l'appareil MIDI externe.



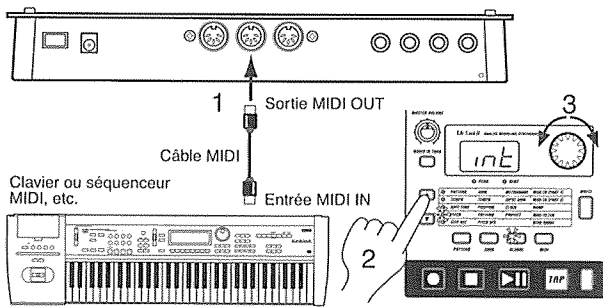
 Si le paramètre d'horloge MIDI est réglé sur "Ext" et que l'EA-1mkII est synchronisé sur l'horloge MIDI externe, il se synchronisera sur le tempo du séquenceur externe et il ne sera pas possible de modifier le tempo de l'EA-1mkII.

Si un message MIDI Start est reçu pendant que l'EA-1mkII joue déjà en synchronisation avec une horloge MIDI, l'EA-1mkII démarre la reproduction à partir du début du motif en cours de jeu (ou, dans le cas d'un morceau, depuis le début du motif qui jouait lors de la réception du message "Start")

# Synchronisation d'un appareil MIDI externe sur l'EA-1mkII fonctionnant en maître (int)

1. Utiliser un câble MIDI pour raccorder le connecteur MIDI OUT de l'EA-1mkII au connecteur MIDI IN de l'appareil MIDI externe (séquenceur ou synthétiseur, etc.)
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent CLOCK.
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner la valeur "int" (horloge interne).
4. Effectuer les réglages nécessaires sur l'appareil MIDI externe (esclave) afin qu'il puisse recevoir des messages d'horloge MIDI.
5. Lorsque vous démarrez la reproduction sur l'EA-1mkII, l'appareil MIDI externe démarre la reproduction en même temps, de manière synchronisée.

Lorsque vous effectuez l'opération Reset & Play pour commencer la reproduction à partir du début du motif, l'EA-1mkII transmet uniquement un message de démarrage MIDI (MIDI Start).



## Réglage de protection (Memory Protect)

**PROTECT on, off**

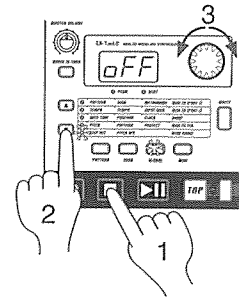
Il s'agit du réglage de protection de mémoire pour le mode Pattern et le mode Song. Lorsque la protection est mise sur "on", la touche Write n'est pas opérationnelle et il n'est pas possible de sauvegarder des données ou de recevoir des transferts de blocs de données MIDI.

Pour mémoriser les données éditées ou pour recevoir des transferts de données, vous devez mettre le réglage de protection sur "off".

1. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Déplacer les touches de curseur pour que les LED de sélection des paramètres indiquent Protect.
3. Tourner la touche rotatif pour mettre le paramètre Protect sur "on" (activé) ou sur "off" (désactivé).

Pour mémoriser le réglage de protection, effectuer l'opération de sauvegarde Write du mode Global.

Le réglage s'applique au mode Song et au mode Pattern. En mode Global et en mode MIDI, il est toujours possible de sauvegarder des données quel que soit le réglage de protection défini. A la sortie d'usine, ce paramètre est mis sur "on".



## Mémorisation des réglages modifiés en mode Global (WRITE)

Lorsque vous effectuez l'opération de sauvegarde "Write" en mode Global ou en mode MIDI, les réglages modifiés dans les deux modes sont mémorisés.

Voici comment mémoriser vos réglages du mode Global. Pour sauvegarder les réglages modifiés, il vous faut effectuer l'opération Write. Chaque fois que vous mettez l'appareil sous tension, ces réglages seront valables. Inversement, si vous ne souhaitez pas conserver les réglages modifiés, il suffit de mettre l'appareil hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde Write.

1. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer sur la touche du mode Global (ou sur celle du mode MIDI).
3. Appuyer une première fois sur la touche WRITE: la touche clignote et l'affichage indique "--".
4. Réappuyer sur la touche WRITE pour mémoriser les données.

Pour annuler l'opération, appuyer sur Stop/Cancel.


En mode Global ou en mode MIDI, il est toujours possible de mener à bien l'opération de sauvegarde Write, quels que soient les réglages de protection (voir la section précédente).

Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant la mémorisation de données car vous risqueriez d'endommager les données.



## 7. Mode MIDI

Le mode MIDI permet d'effectuer les réglages liés au système MIDI et de transférer des données exclusives. Pour y accéder, il suffit d'appuyer sur la touche du mode MIDI. Pour le quitter, appuyer sur la touche du mode précédent.


 Si vous mettez l'appareil hors tension sans mener à bien l'opération de sauvegarde Write, les réglages effectués en mode MIDI seront perdus. Pour conserver les réglages modifiés, vous devez les mémoriser (voir p.42 "Mémorisation des réglages modifiés en mode MIDI").

### Réglage du canal MIDI de la partie 1 (MIDI CH[PART1])

**MIDI CH[PART1] 1...16**

Ce paramètre permet de régler le canal MIDI de la partie 1. Ce canal porte aussi bien sur la réception que sur la transmission. Par défaut, ce paramètre est mis sur "1".

1. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent MIDI CH[PART1].
2. Utilisez le cadran pour choisir le canal MIDI.

 Les changements de programme et les messages SysEx sont transmis sur le canal MIDI que vous choisissez ici.

### Réglage du canal MIDI de la partie 2 (MIDI CH[PART1])

**MIDI CH[PART2] 1...16**

Ce paramètre permet de régler le canal MIDI de la partie 2. Ce canal porte aussi bien sur la réception que sur la transmission. Par défaut, ce paramètre est mis sur "2".

1. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent MIDI CH[PART2].
2. Utilisez le cadran pour choisir le canal MIDI.

Si vous choisissez le même canal MIDI pour les parties 1 et 2, elles sont pilotées simultanément par un instrument MIDI externe.

## Transmission/Réception de blocs de données (MIDI Data Dump)

**DUMP Ptn, SnG, ALL**

### Transmission

Voici comment transmettre les données exclusives du système (données de motifs, données de morceaux ou réglages du mode Global) de l'EA-1mkII à un filtre de données MIDI externe ou à un ordinateur raccordé à la borne MIDI OUT.


1. Raccorder la borne MIDI OUT de l'EA-1mkII à la borne MIDI IN d'un appareil MIDI externe capable de recevoir des transferts de données MIDI (un autre EA-1mkII ou un ordinateur fonctionnant avec un programme de filtre de données MIDI ou avec un programme d'édition, etc.).
2. Régler le canal MIDI de l'appareil MIDI externe et celui de l'EA-1mkII afin qu'ils correspondent. Lors de la transmission vers un filtre MIDI, il n'est cependant pas nécessaire de faire correspondre les canaux MIDI.
3. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètres indiquent DUMP.
4. Tourner la touche rotatif pour sélectionner les données à transmettre.  
Ptn: Toutes les données de motifs.  
SnG: Toutes les données de morceaux.  
ALL: Toutes les données (données de motifs, données de morceaux, données du mode Global)
5. Appuyer sur la touche Play/Pause pour transmettre des blocs de données.

### Réception

Voici comment l'EA-1mkII peut recevoir les données exclusives du système provenant d'un filtre de données MIDI ou d'un ordinateur raccordé à la borne MIDI IN.

1. Raccorder la borne MIDI IN de l'EA-1mkII à la borne MIDI OUT d'un appareil MIDI externe capable de recevoir des transferts de données MIDI (un autre EA-1mkII ou un ordinateur fonctionnant avec un programme de filtre de données MIDI ou avec un programme d'édition, etc.).
2. Régler le canal MIDI de l'appareil MIDI externe et celui de l'EA-1mkII afin qu'ils correspondent. Lors de la transmission à partir d'un filtre MIDI, il n'est cependant pas nécessaire de faire correspondre les canaux MIDI.
3. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètres indiquent DUMP.
4. Transmettre les blocs de données à partir de l'appareil MIDI externe.

Vous trouverez plus de détails concernant les transferts de données dans le tableau d'implémentation MIDI de l'EA-1mkII. Consultez votre distributeur Korg local pour obtenir plus d'informations sur l'implémentation MIDI.

 Ne jamais appuyer sur les touches de l'EA-1mkII pendant le transfert de données.

Lorsque les LED de sélection de paramètres indiquent Dump, les données exclusives du système peuvent être transmises ou reçues même si le paramètre MIDI Filter "E" est réglé sur "-". Si le paramètre "MIDI Filter" "E" est réglé sur "0", les données exclusives du système peuvent être transmises ou reçues dans n'importe quel mode.



## 8. Appendices

### A propos du MIDI

#### 1. Les canaux MIDI

Telle une télévision, un instrument MIDI n'exécute que les commandes MIDI arrivant sur le canal de réception choisi.

Dans le cas de l'EA-1mkII, le canal MIDI peut être réglé en mode MIDI.

#### 2. Note-on/off (activation/désactivation de note)

Si vous utilisez la fonction Keyboard pour jouer des mélodies, les numéros de note ainsi générés sont transmis en tant que commandes d'enclenchement de note [9n, kk, vv] (n: canal, kk: numéro de note, vv: valeur de toucher) sur le canal MIDI affecté à la partie pilotée. Dans le cas de l'EA-1mkII, la valeur de toucher (vv) est fixée à 64H (100). Dès que vous relâchez la touche multifonction (faisant office de "touche"), l'EA-1mkII transmet un message de coupure de note [8n, kk, vv]. La plupart des instruments n'incluent pas la valeur de toucher dans ce message, ce qui est également vrai de l'EA-1mkII. Les messages d'enclenchement et de coupure de note sont uniquement exécutés par la partie qui reçoit sur le canal MIDI spécifié dans ces commandes.

En ce qui concerne les parties de l'EA-1mkII, vous pouvez en régler le canal MIDI en mode MIDI.

#### 3. Changement de motif

Chaque fois que vous choisissez un autre motif, votre EA-1mkII transmet des messages de changement de programme et de sélection de banque [Bn, 00, mm] (commande de contrôle CC00), [Bn, 20, bb] (commande de contrôle CC32) (mm: octet supérieur du numéro de banque; bb: octet inférieur du numéro de banque, ce qui donne accès à 16.384 banques - du moins en théorie).

Si l'EA-1mkII reçoit un changement de programme sur son canal MIDI, il charge le motif correspondant au sein de la banque actuellement choisie (A01, A02 etc.). Une commande de sélection de banque prépare une autre banque (sans la choisir). Dès que l'EA-1mkII reçoit un changement de programme, il fait d'une pierre deux coups en activant la banque préparée et en choisissant le motif demandé au sein de cette banque (exemple: il sautera du motif A01 au motif C01).

Il est possible d'empêcher la transmission et la réception de changements de programme en activant le filtre MIDI.

Sélection de banque

MSB	LSB	Changement de programme	Numéro de motif
00	00	0...127	A01...b64
00	01	0...127	C01...d64

#### 4. Pitch Bend

Les messages Pitch Bend [En, vv, vv] (vv, vv: octets inférieur et supérieur de la valeur; combinés, ils offrent 16.384 étapes; la valeur 8192 (vv, vv= 00H, 40H) représente le réglage neutre) ne sont pas transmis, mais peuvent être reçus et résulteront en une augmentation/diminution momentanée de la hauteur. Vous pouvez vous-même fixer l'intervalle maximum du Pitch Bend (paramètre Bend Range en mode MIDI).

#### 5. Utilisation de messages NRPN pour l'édition

Les messages NRPN (numéros de paramètres non standardisés) représentent des commandes MIDI que chaque fabricant peut utiliser à sa façon. Toutes les commandes et toutes les touches de la section synthétiseur de l'EA-1mkII (sauf Motion Seq) transmettent des commandes NRPN. De plus, ces commandes peuvent être reçues.

Pour éditer un tel paramètre, il faut d'abord le "désigner". C'est à cela que servent NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] et NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (commandes de contrôle CC98 et CC99) (rr, mm: octets inférieur et supérieur de l'adresse du paramètre). Ensuite, vous pouvez en régler la valeur avec les commandes Data Entry (entrée de données) MSB [Bn, 06, mm] et LSB [Bn, 26, vv] (commandes de contrôle CC06 et CC38) (mm, vv: octets inférieur et supérieur de la valeur, soit un total de 16.384 possibilités). L'EA-1mkII, quant à lui, n'utilise que 128 valeurs et tient donc uniquement compte de l'octet MSB.

#### 6. Sides notes "restet coincées"

Si, pour quelque raison que ce soit, l'une ou l'autre note ne s'arrête plus, il suffit de choisir un autre mode pour forcer l'étouffement de toutes les notes. Pour obtenir le même résultat pour une note enclenchée via MIDI, appuyez simultanément sur Shift et Stop/Cancel.

#### 7. A propos de la synchronisation

Il existe des messages MIDI permettant d'utiliser plusieurs séquenceurs simultanément jouant au même rythme. Les messages de synchronisation (messages en temps réel) comprennent l'horloge MIDI [F8], Start [FA], Continue [FB] et Stop [FC].

Dans une installation synchronisée, un appareil ou instrument fait office d'unité maître, tandis que tous les autres appareils/instruments y sont asservis ("esclaves"). Les esclaves suivent donc le tempo de l'horloge MIDI transmis par l'unité maître. Chaque note est subdivisée en vingt-quatre pulsations de l'horloge. Si vous mettez le paramètre Clock de l'EA-1mkII (mode Global) sur "INT", il utilise sa propre horloge dont les signaux sont transmis à la prise MIDI OUT. Si, par contre, vous réglez ce paramètre sur "EXT", l'EA-1mkII se comporte comme esclave et attend des messages d'horloge d'un instrument externe. Pour vous faciliter la vie, l'EA-1mkII utilise cependant un système intelligent: si jamais il ne reçoit pas de messages MIDI Clock (dénomination officielle de l'horloge), il suit son propre tempo même lorsque vous avez choisi "EXT". Les messages Start spécifient quand la reproduction commence. Chaque fois que vous appuyez sur la touche Start/Pause, il transmet un message Start. Tous les esclaves connectés s'apprentent alors à démarrer à leur tour dès la réception des premiers messages d'horloge. Si vous appuyez sur la touche Start /Pause après avoir interrompu la reproduction sur l'unité maître, celle-ci transmet un message Continue. Contrairement au message Start, un message Continue lance la reproduction à partir de l'endroit où elle a été arrêtée et non pas à partir du début du morceau. Si vous appuyez sur la touche Stop, l'unité maître transmet un message du même nom. Dans ce cas, toutes les unités esclaves s'arrêtent.

#### 8. Synchronisation en mode Song

En mode Song, l'EA-1mkII transmet et reçoit des messages Song Select et Song Position Pointer. Chaque fois que vous sélectionnez un autre morceau, il transmet un message Song Select [F3, ss] (ss: numéro du morceau, 128 possibilités; l'EA-1mkII en propose 16). Si l'EA-1mkII reçoit un message Song Select alors qu'il se trouve en mode Song, il charge



## Messages d'erreurs

- Er.1** Impossible de sauvegarder les données.
- Er.2** La sauvegarde de ce morceau dans une autre mémoire signifierait que le nombre maximal d'événements mémorisables serait excédé. Utilisez la fonction Clear Event pour effacer tous les événements superflus de votre morceau. (p. 38)
- Er.9** La mémoire dans laquelle vous tentez de sauvegarder des données est verrouillée (Protect=on). Choisissez "oFF" pour le paramètre Protect du mode Global. (p. 40)
- Full** Lors de l'enregistrement d'événements d'un morceau, vous êtes avez essayé d'aller au-delà du nombre maximum pouvant être mémorisé. Si vous essayez d'en enregistrer davantage, le message "Full" réapparaît. Utilisez la fonction Clear Event pour effacer les événements des morceaux dont vous n'avez plus besoin, ou enregistrez des silences pour vider la mémoire.

## Rétablissement des données présélectionnées d'usine


Il est possible de charger à nouveau les réglages de motifs et de morceaux que l'EA-1mkII contenait à la livraison. Mais attention: en rechargeant les réglages d'usine, vous écrasez tous les motifs et morceaux que vous avez peut-être programmés depuis. Si vous y tenez, n'oubliez pas de les transmettre à un enregistreur de données MIDI etc. avant d'initialiser l'EA-1mkII.

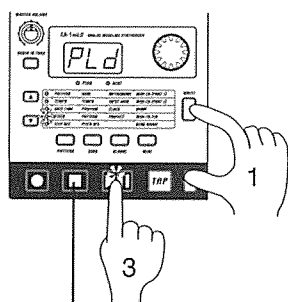
1. Maintenez les touches **TRANPOSE** et **WRITE** enfoncées pendant que vous mettez l'EA-1mkII sous tension.
2. Le message "PLd" ainsi que la touche Play/Pause se mettent à clignoter.
3. Appuyez sur la touche Play/Pause pour charger les réglages d'usine.

Cette opération dure environ 15 secondes.

Pour l'interrompre, appuyez sur Stop/Cancel.

Au terme du chargement de ces données, l'EA-1mkII retourne à son état initial. Après quelques secondes, l'écran affiche le numéro du motif "A01", signalant que l'EA-1mkII se trouve en mode Pattern.

-  Evitez de mettre l'EA-1mkII hors tension tant que l'initialisation est en cours, sous peine d'endommager les données.



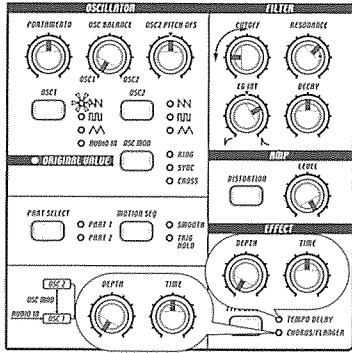
Pour annuler

## Spécifications

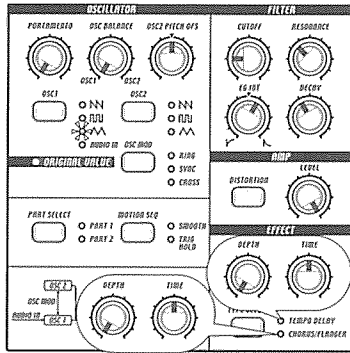
<b>Système:</b>	Modélisation analogique
<b>Nombre de parties:</b>	2 parties
<b>Capacité de mémoire:</b>	256 motifs, 16 morceaux
<b>Effets:</b>	Delay, Tempo Delay, Chorus/Flanger
<b>Séquenceur:</b>	Motifs Maximum 64 pas par partie Séquence de réglages (Motion Sequence) Un paramètre par partie, 64 événements Morceaux Maximum 256 motifs par morceau Enregistrement de $\pm 65.500$ événements
<b>Connecteurs:</b>	PHONES Prise jack stéréo Niveau nominal: 21mW + 21mW (32 ohms) OUTPUT (PART1/MIX, PART2) Prises jack: mono $\times 2$ Niveau de sortie nominal: -10dBu Impédance de sortie: 1k-ohms AUDIO IN (prise jack: mono $\times 1$ ) Niveau de sortie nominal: -10dBu Impédance d'entrée: 47k-ohms MIDI (IN, OUT, THRU)
<b>Alimentation:</b>	DC 9V (adaptateur secteur fourni)
<b>Consommation électrique:</b>	5.5W
<b>Dimensions:</b>	296 (L) $\times$ 220 (P) $\times$ 55 (H) mm
<b>Poids:</b>	1.5kg

# Exemples de sons

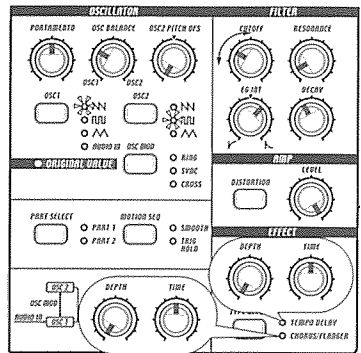
Saw Bass



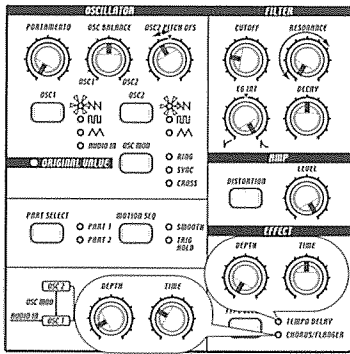
Sub Bass



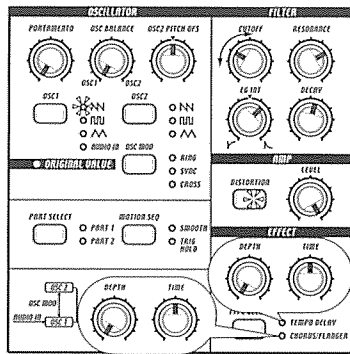
Octave Bass



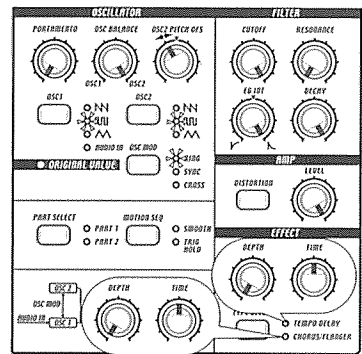
Detuned Saw



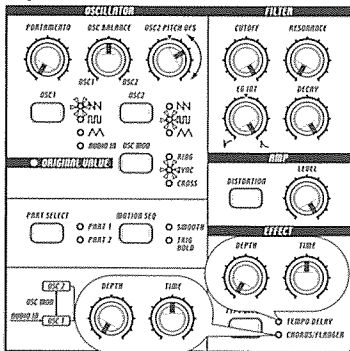
Distortion Lead/Bass



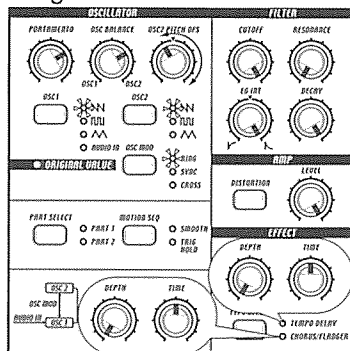
Pulse Width Mod



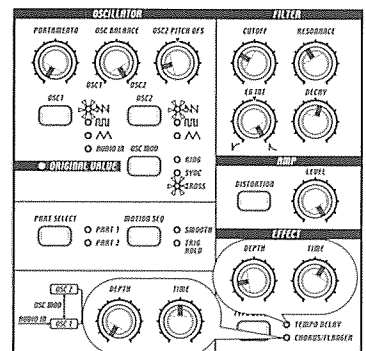
Sync Lead



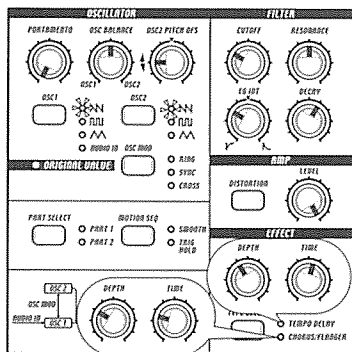
Ring Mod



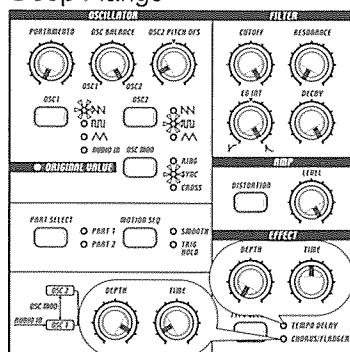
Cross Mod



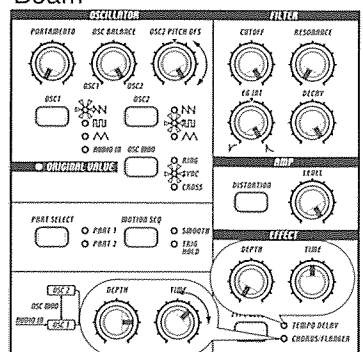
5th Pad



Deep Flange

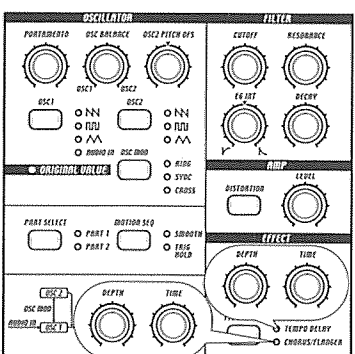
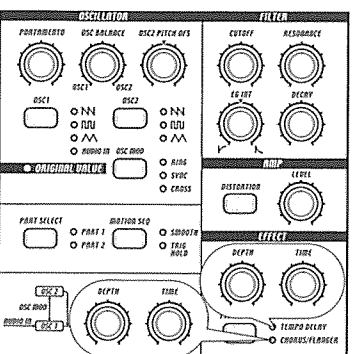
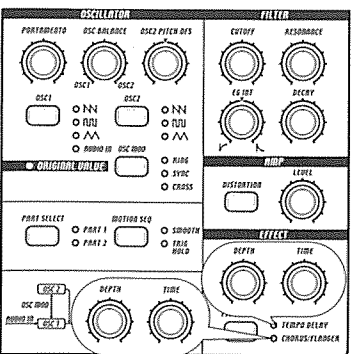
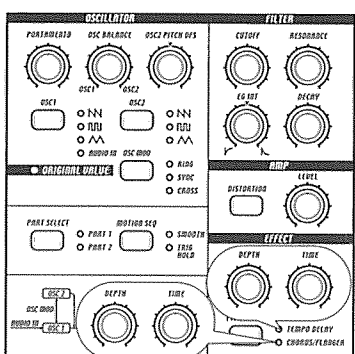
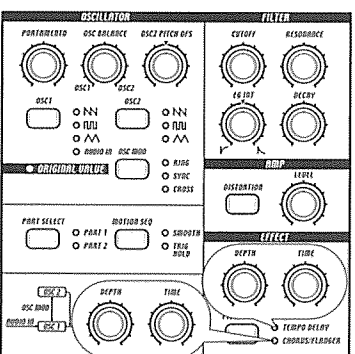
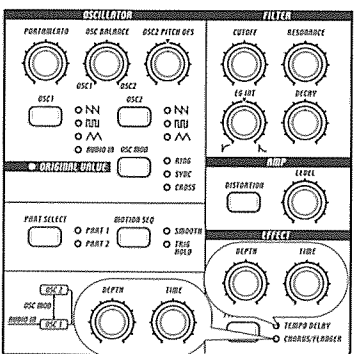
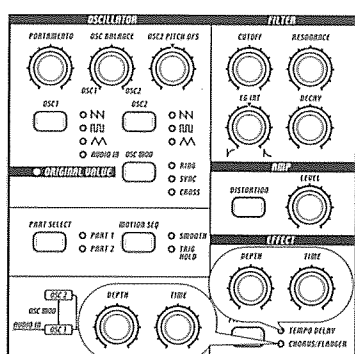
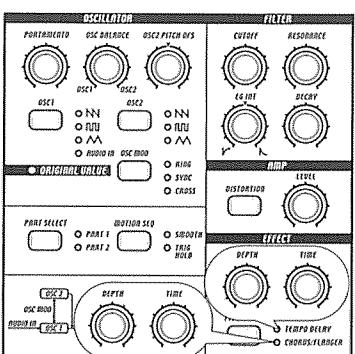
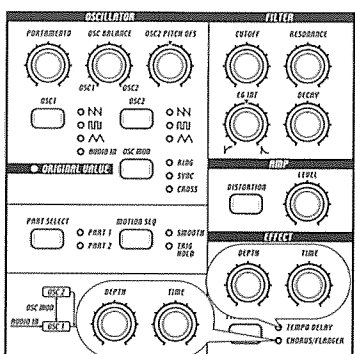
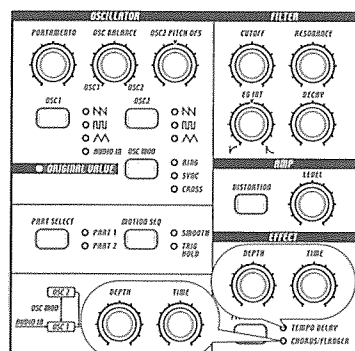
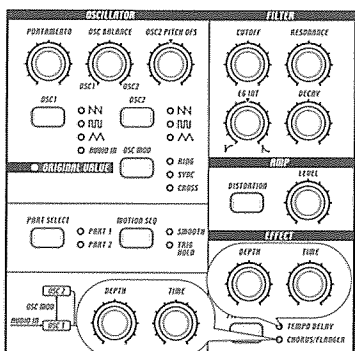
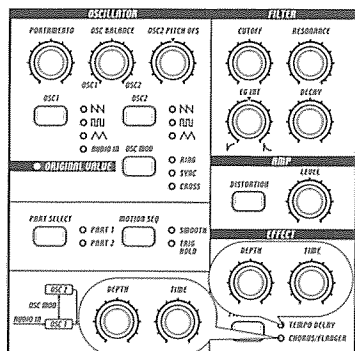


Beam



# Tableau vierge

Lorsque vous avez créé un son que vous aimez, vous pouvez noter les emplacements des boutons et des touches sur cette page.







Morceau			
Changement	34	Pattern Set	20, 32
Création	35	PEAK	8
Ecoute	12	PITCH	28
Edition	36	Pitch Bend	42, 43
Jeu	34	Play/Pause	10
Mémorisation	38	PORTAMENTO	9, 23
Reset & Play	34	POSITION	35
Sélection	34	Propos des données créées	6
Tap Tempo	13, 34	PROTECT	40
Tempo	13, 34		
Vérification	38	<b>Q</b>	
Write	38	Qu'est-ce que la	
Motif		section synthétiseur	14
Changement	22	Qu'est-ce que Length	26
Copie	31	Qu'est-ce que Pattern Set	20
Ecoute	13	Qu'est-ce qu'un	
Jeu	22	motif de phrase	15
Mémorisation	33	Qu'est-ce qu'un Pattern	13
Reset & Play	22	Qu'est-ce qu'un	
Sélection	23	séquence de réglages	18
Tap Tempo	13, 22	Qu'est-ce qu'un Song	12
Tempo	13, 22	Qu'est-ce qu'une partie	14
Write	33		
Motif?	13	<b>R</b>	
MOTION SEQ	9	Rec	10
Motion Sequence	18, 29	Réception	41
MOVE DATA	30	Reset & Play	
		Morceau	34
<b>N</b>		Motif	22
Note	27	REST/TIE	10
Note-on/off	43	Retour en arrière	34
nregistrement pas à pas	16	Ring	24
NRPN	43		
<b>O</b>		<b>S</b>	
ORIGINAL VALUE	9	SCALE	26
OSCILLATOR		Schéma de blocs	9
OSC BALANCE	9, 23	SELECT	10
OSC MOD	9, 24	Séquence de mouvements	29
OSC1	9, 24	séquence de mouvements	
OSC2	9, 24	(Motion Sequences)?	18
OSC2 PITCH OFS	9, 24	SHIFT	11
<b>P</b>		SMOOTH	29
PART SELECT	9	Song	12
PART1/MIX	11	Spécifications	45
PART2	11	Stop/Cancel	10
Pas sélectionné	27	SWING	26
PATTERN	35		
		Sync	24
		Synchronisation	39
		synchronisée	21
		Synthétiseur	23
		Synthétiseur?	14
		<b>T</b>	
		Tableau vierge	47
		TAP	10
		Tap Tempo	
		Morceau	34
		Motif	13, 22
		Morceau	13
		Target Step	27
		Tempo	
		Morceau	13, 34
		Motif	13, 22
		TEMPO DELAY	25
		Touches de modes	8
		TRANSEPOSE	10, 30
		Transmission	41
		Transposition	30, 36
		TRIG HOLD	29
		<b>V</b>	
		Vérification des	
		données de réglage	29
		<b>W</b>	
		WRITE	
		Global	40
		MIDI	42
		Morceau	38
		Motif	17, 33



Function ...		Transmise	Reconnue	Remarques
Canal de base	Par défaut Changé	1 – 16 1 – 16	1 – 16 1 – 16	Mémorisé
Mode	Par défaut Messages Modifié	× .....	3 ×	
Numéro de note:	Voix réelle	0– 127 .....	0– 127 0– 127	
Vélocité	Note ON Note OFF	× ×	× ×	
Aftertouch	Polyphonique des Canaux	× ×	× ×	
Pitch Bender		×	O	*C
Changement de contrôle	0,32	O	O	Sélection de banque (MSB, LSB) *P
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *C
	8	O	O	Entrée de données (MSB) *C
	121	×	O	Position neutre de toutes les fonctions de jeu
Changements de programme:	True#	O 0 – 127 *****	O 0 – 127 0 – 127	Transmis/Reçus en mode Pattern *P
Données exclusives du système		O	O	Peuvent toujours être transmises/reçues à la page de transfert de données MIDI *2 *E
Données communes du système	: Song Pos : Song Sel : Tune	O O 0 – 15 ×	O O 0 – 15 ×	Transmises/reçues en mode Song. *1 *P
Données du système en temps réel	: Horloge : Commandes	O O	O O	*1 *1
Messages auxiliaires	: Local On/Off : Désactivation de toutes les notes (All notes OFF) : Sensibilité active : Réinitialisation	× × O ×	O O123-127 O ×	
Remarques	<p>*P, *C, *E: Transmis et reçu lorsque les Filtrés du mode MIDI (P, C, E) sont réglés sur "O".</p> <p>*1: Transmis mais pas reçu lorsque le paramètre Clock du mode Global est réglé sur "Int". Reçu mais pas transmis en position "Ext".</p> <p>*2: Outre les messages SysEx de Korg, les demandes d'identification sont reconnues.</p>			

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O : Oui  
× : Non

\* Voyez votre revendeur Korg pour davantage de renseignements sur l'équipement MIDI (MIDI Implementation).

### REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez.

ATTENTION : L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur.

**KORG** KORG INC.

15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.